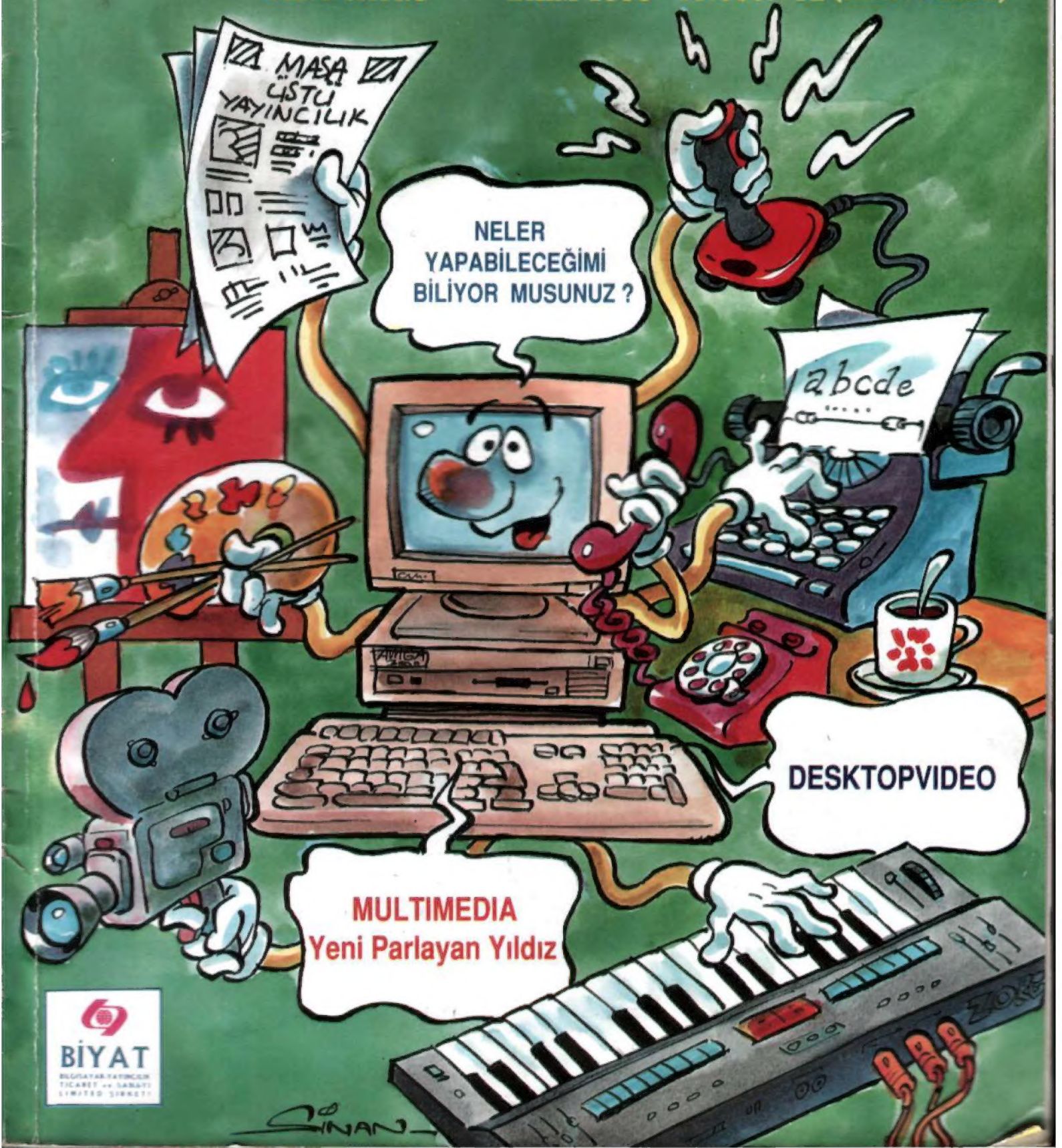
AMIGA DÜNYASI

YIL:1 SAYI:5 EKİM 1990 15.000.- TL (K.D.V. dahil)



İÇİNDEKİLER

GRAFİK

BUTCHER PAINT2.0 10-11
LIGHTS! CAMERA! ACTION! 26-28

Müzik

SOUND SCAPE PRO-MIDI STUDIO 18-19
TFMX EDİTÖR 20-21

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA BASIC 36-39
C 44-45
ASSEMBLER 58-59

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 50-53
AMIGA DONANIM BLITTER 60-61

BEN AMIGA'YIM 12-17
TELEKOMÜNİKASYON 30-31
LABEL PRINT 62-64

ÖZEL

BEN AMİGAYIM 12-17
TELEKOMİNİKASYON 30-31
LABEL PRİNT 62-64

OyuN TANITIM

ADVENTURE CORRUPTION 69-70
VENÜS THE FLYTRAP 72 73
BATTLE OFBRITAIN 74 75
SHADOW OF THE BEAST II 76 77
BANDITS OF CHINA 78 81
MILENHJM 2.2 82-85
RED STORM RISING 86-89

SÜREKLİ YAZİLAR

HABERLER 4-7
NEDİR BU VVORKBENCH? 22-25
AMIGA DOST 54-55
AMIGA SALATASI 66-
RESİMLİ ROMAN 96
OKUR MEKTUPLARI 67

İŞ DÜNYASI

SUPERBASE PROFESSIONAL 46-49
MIAMIGA FİLE III 56-57

PROGRAM DÖKÜMLERİ

LASER CHESS 92-95

AMIGA
DÜNYASI

BİYAT
BİLGİSAYAR-YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ
MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YAYIN DANIŞMANI
LÜTFİ BİRSES

HALKLA İLİŞKİLER MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

REKLAM SORUMLUSU
DUYGU AKIN

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

GRAFİK-TASARIM
SİNAN GÜRDAĞCIK

ANİMASYON
TUNÇ DİNDAŞ

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

KATKIDA BULUNANLAR
LEVENT ÇOBAN
LEVENT DEMİR
TAMER DİNÇER

TEKNİK ÜRETİM
ECEM
BASKI-TASARIM
GRAFİK HİZMETLERİ
Çatalçeşme Sk. No: 16 K: 4
Cağaloğlu-İST. Tel: 511 32 86

RENK AYRIMI
AS GRAFİK Tel: 516 25 **98**

BASKI-CİLT
HÜRRİYET OFSET
Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş.
Sefaköy-İSTANBUL

YÖNETİM YERİ
Caferağa Mh. Mühürdar Cad.
Kaptan İş Merkezi No: 54/15
Kadıköy-İST. Tel: 338 08 95

Dergimizde yayınlanan yazıların tüm sorumluluğu yazara, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir

BAŞBAŞA

Merhaba Sevgili Amiga'cılar.

Sıcak yaz günlerine veda ettiğimiz şu günlerde, biz de beşinci sayımız ile yine siz sevgili okurlarımızla birlikteyiz.

Bu sayımızda bir farklılık sezdiniz mi bilmiyorum. Bizler Amiga'nın diğer bilgisayarlarla her konuda yarışabileceğini iddia eden kişiler olarak, dergimizin Amiga'da hazırlanmasının uygun olacağı konusunda birleşerek bu yönde uğraşlarımıza başladık ve beşinci sayımızdan başlayarak tüm dizgi işlemlerimizi Amiga'da yapmaya başladık. Amiga'nın Masaüstü yayıncılık konusundaki uğraşlarda yavaş yavaş kullanıma geçtiğini görmek, bizim gibi Amiga tutkunlarını çok sevindiriyor, şüphesiz.

Bu sayıda. Amiga'nın boyutlarını anlatan detaylı bir yazımız var. Muhakkak ki içinizden "Birinci sayıda olması gereken bir yazıydı, bu sayıda işi ne? " diye düşünenler çıkacaktır. Buna hak vermemek elde değil. Ancak gerek gelen mektuplardan, gerekse gönderdiğiniz anket formlarından (tabii ki unutmadık, ancak tasnifi hala sürüyor) genelde yeni Amiga sahibi okuyucularımızın, özellikle bu konuda bilgi sahibi olmak istedikleri sonucunu çıkardık ve tecrübeli Amiga kullanıcısı okurlarımızı da gelişmelerden haberdar edebileceğimizi düşündük. Ne de olsa sürekli gelişme içinde olan bir alan içindeyiz ve gün geçmiyor ki yeni bir gelişme konusunda haberler almayalım. Durum böyle olunca da bu tür bir yazının yayın zamanı gibi bir sorun ortadan kalkıyor.

Amiga'nın en güncel kullanım alanlarında biri, DESKTOP VİDEO. Bu alanda en profesyonel kullanıcılardan biri olan Ali Murat Erkorkmaz, bize bu konuda yapılabilecekleri detaylı olarak anlatan bir yazı yazdı. Bu yazıyı okuyarak belki de kafanızdaki soru işaretlerine cevap bulacaksınız. DeskTop Video, bildiğiniz gibi görsel yayın amaçlı uğraşlarda kullanılıyor. Nedir bu görsel yayınlar? Çizgi film yapımı, reklam filmlerinin hazırlanması, jenerik hazırlama gibi pekçok uğraş, görsel yayın olarak sayılabilir. Şu ana kadar bu tür işlerde normal yolları kullanan pek çok kişinin gelecekte Amiga kullanacağını düşünebilir miyiz dersiniz? Alınan sonuç ve zaman tasarrufu gözönüne alınacak olursa, kullanılmaması için bir sebep yok gibi görünüyor.

Bu sayımızda, Grafik bölümünde Butcher Paint 2.0 tanıtımına başlıyoruz. DeskTop Video alanında kullanılabilecek Lights! Camera! Action! programının tanıtımını bulacaksınız. Artık hemen herkesin içli dışlı olduğu Virüsleri daha yakından tanımak isterseniz, virüsler yazısını okumalısınız. Sürekli yazılarımız da sürüyor. Detaylı oyun açıklamalarımızdan yararlanacağınızı umuyoruz.

Gelecek sayıda görüşmek üzere.....

AMİGA DÜNYASI

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

XEROX, *artık* TÜRKİYE'*de..*

XEROX, Ekim ayının 20'sinde Ankara'da bir basın toplantısı yaparak Türkiye'ye geldiğini duyurdu. İlk fotokopi makinasını dünyaya tanıtan firma olan XEROX firması, daha önce Türkiye'de distribütör aracılığıyla temsil edilmekteydi. Ancak hem Türkiye piyasasına girebilmek hem de mevcut müşterilerine daha iyi hizmet verebilmek amacıyla %100 yabancı sermayeli bir yan kuruluş olarak Ekim 1989'dan itibaren **XEROX BÜRO ARAÇLARI TİCARET VE SERVİS A.Ş.** olarak İstanbul'da faaliyet göstermeye başlamış, son olarak da Adana ve Ankara'da açtığı şubelerle çalışmasını sürdürmüştür. Türkiye ile birlikte 130'dan fazla ülkede faaliyet gösteren Xerox Corporation, Fortune dergisinin dünyadaki ilk 500 şirket sıralamasında 21. sırayı almıştır.

Xerox'un Türkiye'de pazarlayacağı ürünler . fotokopi makinalarının yanısıra halen dünyada satılan en yeni ürünleri olan faksimile ve lazer yazıcılar olarak planlanmıştır.

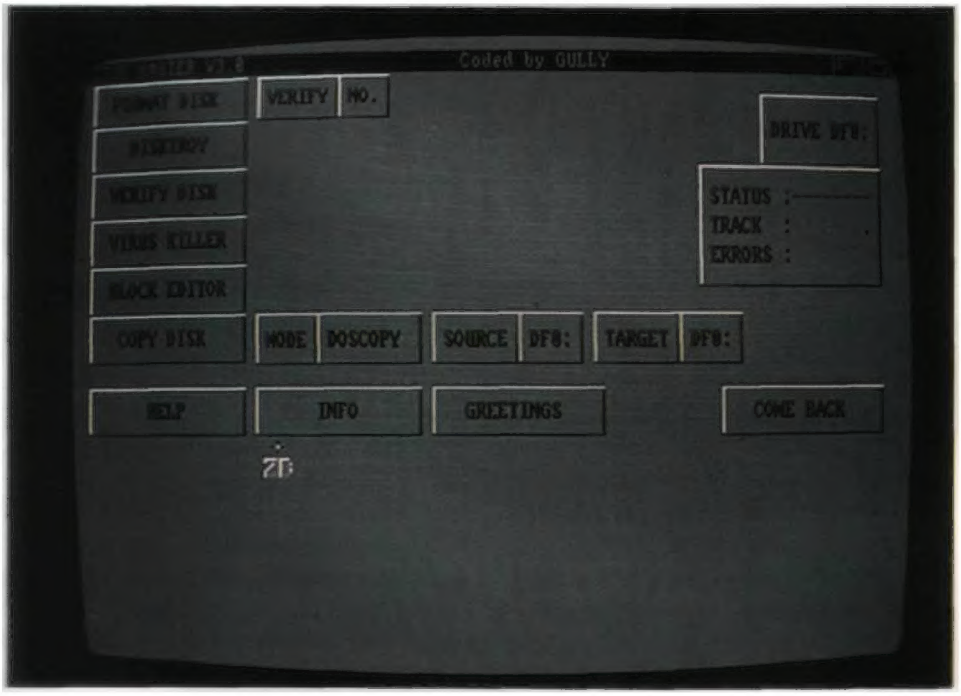
Türkiye'de Amiga kullanıcıları için, XEROX 4020 İnkjet renkli printer'ı ile tanınan Xerox'un kalite ve güvenirliliği ile Türkiye'de de hakettiği yeri alacağı inancındayız.

GREMLINS2

'NİN OYUNU YAZILIYOR..

Spielberg'in en son filmlerinden biri olan GREMLINS 2, dünya sinemalarında gösterime girdiği ilk üç gün içinde 2.5 milyon dolarlık hasılat yaparak bilgisayar oyunu olmayı garantiledi. Halen İstanbul sinemalarında oynamakta olan filmin oyun yapma hakkını her zaman olduğu gibi ELITE kaptı. İlk Gremlins filminin adventure olarak yapılan oyunu ülkemizde epey popüler olmuştu. Gremlins 2'nin ne tür bir oyun olacağı henüz belli değil ancak bu sefer adventure olmayacağı kesin. Filmi beğenenler bu oyunu kaçılmasınlar.

DISKMASTER 3.0



Dosva kopyalarken birçoğunuzun kullandığı DİSK MASTER, şüphesiz çok pratik bir program. Ülkemizde 1.4 versiyonu bulunan bu utility'nin 3.0 versiyonu Türkiye'li Amiga'cıların kullanması için hazır.DISK MASTER bu versiyonda oldukça çok değişmiş. Özellikle daha önceki CLI ekranı görüntüsü kaldırılarak, gri tonlarında değişik bir menü hazırlanmış İçine yeni bir sürü seçenekler konularak, daha da çelişmiş bir hale getirilmiş. Yeniliklerden bazıları şunlar:

- Virüs killer bölümü.
- Yeni disk kopyalama bölümü.
- Block editör bölümü.

Normal komutların arasına yeni kumullar eklenmiş. Soundtracker modüllerini çalması için, "PLAY MOD" bölümü bile ilave edilmiş. Tam hayallerinizin programı diyebileceğimiz DİSK MASTER, bir cracker grup tarafından yeni şekline sokulmuş.

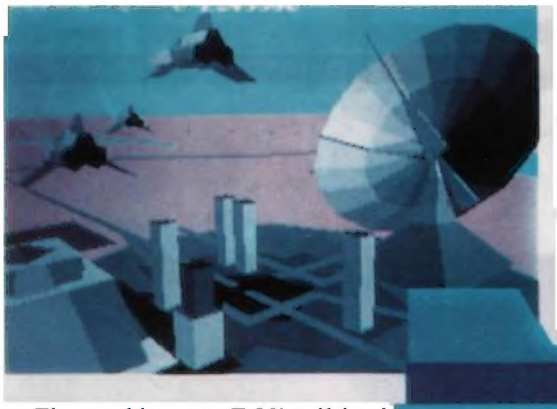
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

AMIGA'YI PROFESYONEL VİDEO ALANINDA KULLANACAKLARA MÜJDE!
ART-NET, AMIGA VİDEO SERVİSİ VERİYOR.

Amiga'nın ilk günden beri en etkin olduğu alan olarak kabul edilen Masa Üstü Video için gerekli olan video'dan Amiga'ya ve Amiga'dan video'ya resim, animasyon vb. gibi aktarmalar için artık baştan sona bir stüdyo donatmaya gerek yok. Oldukça masraflı olan bu sistemleri, ART-NET A.Ş. Amiga kullanıcılarının hizmetine sunuyor. Yurt dışındaki video stüdyolarında Amiga'nın yaygın olarak kullanımının Türkiye'de gerçekleşememesi, yayın kalitesindeki aletler, videolar ve yan birimler zincirinin herkes tarafından alınamayacak kadar pahalı olmasından ileri geliyordu. Art-Net A.Ş. kendi gereksinimi olarak kurduğu stüdyo'da şu hizmetleri verecektir:

- Yayın kalitesinde Genlock servisi
- HI-BAND U-MATIC, LO BAND U-MATIC, S-VHS, BETAMAX, 8 mm. video formatlarında kayıt-montaj, seslendirme, mixaj ve aktarma
- Amiga'dan video'ya kayıt
- Amiga'dan video'ya arka plana resim vererek kayıt
- Birden fazla video'dan mix edilerek verilen resimler üzerine Amiga'dan gelecek görüntüleri bindirmek
- İki Amiga'nın beraberce mix edilerek video'ya kayıt edilmesi
- Amiga'ya resim aktarma
- Canlı video'dan Amiga'ya kare aktarma
- Masa Üstü Yayıncılık için Türkçe dizgi, çizim ve resim hazırlamak, laser printer'den çıktılarını almak ve bunları video'ya bindirerek CAPTİON yaratmak
- Efect jeneratör ile ekstra efektler yaratmak
- Görüntü üzerinde yazı kaydırılarak yapılan yeni ve özgün dublaj
- Amiga'da hazırlanan müzik ve seslerin mixerlerden ve çeşitli efekt aletlerinden geçirilerek düzenlenmesi, mix edilmeleri ve banda kayıtlar
- Amiga'da hazırlanan müziklerin senkron olarak video ile eşleştirilmesi ve video'ya kaydı

Bu konuda daha fazla bilgi almak isteyenler, 337 90 79 numaralı telefondan ART-NET A.Ş.'ni arayabilirler.



F-29 II YAKINDA ÇIKIYOR

Ocean Firması, hit oyunu F-29'un ikinci versiyonunu piyasaya sürme hazırlıklar içinde. Yeni F-29'da farkedilen en önemli özellik programın hatasız çalınması ve yepyeni senaryolar sunması. Bu senaryolar arasında, körfez krizine benzer senaryoların da yer alacağı söyleniyor F-29 II, ilk versiyonundan alıştığımız gibi çok hızlı vektör grafiklere ve simülasyon özelliklerine sahip olacak.

Roketlerinizi yükleyip kokpit'e yerleşmeye hazır olun.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

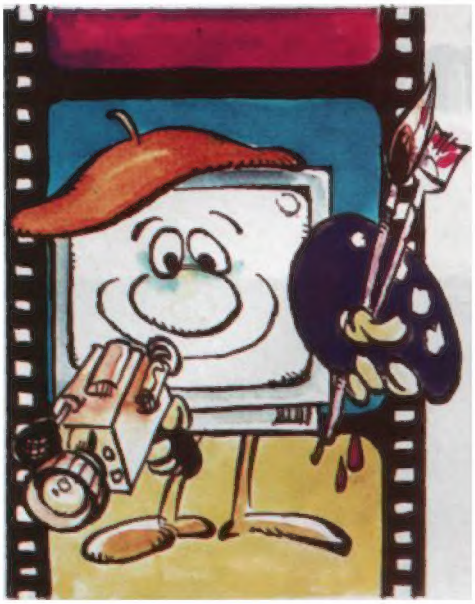
MAC EMULATOR ÜRETİLDİ

KLAVYENİZ: *AMIGA* EKRANINIZ: Machintosh!..

Birçoğunuzun bildiği ya da duyduğu gibi, Amiga'larımız eğer istersek Machinlosfa programlarını da kullanabiliyor. Machintosh Emulator vasıtası ile Mac pngcamlannı doğrudan çalıştırarak, yine tsaersek aynı diskeüerle Machintosh'larda istem yapabilmek de mümkün. İşte şimdiye kadar Türkiye'de parmakla gösterilecek kadar az sayıda bulunan bu emülatörlerin bir benzeri, ülkemizde de üretilmeye başlandı. Bu ay piyasaya sürülen Mac emulator. driver portuna takılan ve istendiğinde üzerine 128KB Ram takılabilen bir kartuş. Bu yeni Ram cipleri vasıtası ile çok daha fazla ve hızlı işlem yapılabiliyor.

Mac Emulator vasıtası ile, ekranınız artık Machintosh'a dönüşüyor. Klavyeden vereceğiniz tüm komutlar da Mac gibi algılanıyor. İstediğiniz takdirde, bir Apple ve bir de Amiga disket sürücüyü sisteme emülatör kartuş üzerindeki driver portlan ile bağlıyabiliyorsunuz. Disketlerinizi Mac formaünda formatlayabilir, okuyabilir ya da yazdırabilirsiniz.

Genellikle grafik ve masaüstü yayıncılık ile uğraşanları memnun edeceğini sandığımız yerli üretim emülatör fiyat yönünden de benzerlerine oranla oldukça ekonomik.



BUTCHER PAINT 2.0

Mehmet Ali Şahin

Evet arkadaşlar, herkese yeniden merhaba. Grafik programlarını açıkladığımız bu yazı dizimizde De-Luxe Paint'den sonra yeni bir grafik programı ile sizlerleyim. Bu kez açıklayacağım program, Eagle Tree Software'in piyasaya sürdüğü **BUTCHER 2.0.** Bu programı seçmemin sebebi şu: Sanırım herkes Deluxe Paint kullanıyordur. Butcher ise Deluxe Paint kullanıcılarına gerekli bir program. Deluxe'ün bir tamamlayıcısı sayabiliriz. Neden, niçin, nasıl sorularını açıklamak üzere artık yazımıza başlayalım.

Deluxe Paint, bugüne kadar tüm programlardan ve yan ürünlerden çok satmış bir program. Diğerlerini sayarsak Digi-View video digitizer, Cinemaware oyunu Defender Of The Crown, Psygnosis oyunu Beast ilk sıralarda bulunanlar. Deluxe Paint, bence en iyi grafik programı. Ve ikinci sırayı Butcher alır. Kimileriniz diğer bazı programların çok çok daha iyi olduğunu savunacaklardır eminim. Ben de Butcher'ı ilk duyduğumda "gereksiz" sınıfına sokmuştum. Gün gelipte kullanmam gerektiğinde yeni ulaştığım fikir, ilkinden çok farklı oldu.

Butcher nedir? Kelime anlamı olarak "kasap" demek. Niye bu adın verildiği konusunda arkadaşlar arasında henüz fikir birliğine varamadık, ama o kadar önemli değil. Butcher kesinlikle tek başına bir çizim programı değil. Aslında bazı basit boyama yetenekleri var, ama bunları diğer grafik programları ile karşılaştırmayın. Butcher, gerçek bir IFF grafik çevirici utility'ler bileşkesi. Butcher, pekçok yolla HIZLI bir biçimde değişiklik yapabilir.

Butcher'ın kullanımı, en az Deluxe Paint kadar kolay. Yine mouse ile kontrol ediliyor ve yine çoğu seçeneğin tuş olarak karşılığı var. Menüler, yine mouse'un sağ tuş ile açılan pull-down menüler olarak verilmiş. Seçeneklerin klavyeden tuş karşılıkları da, seçeneklerin sağ kısımlarına eklenmiş durumdalar. Şimdi menüleri açıklamaya başlavalım:

PROJECT MENÜ:

En soldaki menü başlığı, yine Project olarak adlandırılmış. Load, Save, Delete, Print, Screen Format ve Quit, aynen Deluxe Paint'de oldukları görevdeler. Bunlar dışında Butcher Paint'in Project menüsünde yer alan diğer seçenekler de şunlar:

INFO:

Herzaman karşımıza çıkan "About" seçeneği, bu kez info adı ile kullanılıyor.

SAVE CLIP:

Seçilen klip'i diskete kaydetmek için kullanılır. Klip alma işlemini sırası gelince anlatacağım.

SPARE PICTURE:

Yine Deluxe paint gibi yedek ekran ile çalışmak istediğimizde, kullanacağımız seçenekleri içeren bir alt menüdür. Bu alt menüdeki seçeneklerin çoğu, yine DPaint'den bildiğimiz şeyler. Mix pages ise, yedek ekranı ve çalışma ekranını mix eder (karıştırır). Bu yolla, farklı efektler yaratabilirsiniz.

MEMORY:

Yedek ekran kullanılmak istendiğinde, 512K Amiga'sı olanların sıkça karşılaştığı bir durum var: "Not enough memory for requester", yani verilen komut için yeterli hafıza yok. Butcher'daki bu memory seçeneği, hafızadaki kullanılabilecek miktarı göstermesi için yapılmış.

PROGRAM LOADING:

Ek drive'ı olan arkadaşlara tavsiye edeceğim bir özellik. Programın parçalı bir halde devamlı olarak disketten yükleyerek çalışmasını sağlar. Böylece hafızanın daha büyük bir bölümü kullanıma sunulur.

OPEN/CLOSE WORKBENCH

Toggle (dönüşümlü) bir menü seçeneğidir. Sanırım yine 512K kullanıcıları için ideal. Programı yüklerken kullandığımız Workbench ekranı kapatılarak, sanki CLI'dan yüklenmiş gibi gösterilir ve hafızada yaklaşık 40K kadar bir yer daha kullanıma açılır. Öpen Workbench ile yeniden Workbench ekranına döneriz.

DELETE/CREATE UNDO MAP:

Yine bir kolaylık. Defalarca UN-

DO kapabilmemizi sağlayan bir özellik Delete ile eski harita silinir. Create ile yeni undo haritası açılır. **Hata** üstüne hata yaptığımızda son yaptığımız hamleleri geri alabiliriz.

TOOLS MENÜ

Bu menüde yer alan seçeneklerden L'ndo ve Cycle, Dpaintte olduğu gibi iş görüyorlar. Diğerleri ise şöyle:

DRAW:

Butcher ile çizim ya da resimlerde küçük değişiklikler yapmak isteyenler için eklenmiş. Draw'ı seçtiğimizde, ekrana küçük bir ikon penceresi açılıyor. Düz çizgili ikon iki nokta arasındaki en kısa çizgiyi çizer. Yanındaki eğri çizgili ikon da, serbest çizim için kullanılır. Sıradaki iki ikon ile dolu ve boş dörtgenler çiziliyor. Üçüncü sıradakileri ise, yine dolu ya da boş elips veya daire çizmek için kullanıyoruz. Dördüncü ikon ikilisi ise, devamlı düz çizgilerle dolu ya da boş çokgenler yapmak için kullanılıyor. Beşinci ikilinin soldaki ikonu FILL (kapalı alanları doldurmak), sağdaki ise sprey için kullanılıyor. Bu ikonların DPaint'deki gibi sağ tuşla basılarak kullanılabilen ikinci görevleri yok. Sağ tuşa basmak ikonları kaldırır. İkinci basışta ikonlar geri gelir.

CLIP:

VE CLIP bölümünde sözünü etmiz kısım burası. Bu seçeneğin alt menüsünde yer alan seçenekler şunlar: MAKE CLIP ile ekranın istediğimiz bir kısmını ayırıp; bu kısım üzerinde işlem yapmamızı sağlar. READ CLIP, klip'in başlangıç ve bitiş koordinatlarını (yatay ve dikey olarak) verir. SHOW CLIP ile en son aldığımız klip'in ekrandaki yerini görebiliriz. NO CLIP ise klip'i kaldırır.

REVERSE:

Ekranı dikey eksen etrafında döndürerek ters çevirir.

FLIP:

Aynen bir önceki seçenekte olduğu gibidir. Ancak bu kez ekran, yatay eksen esas alınarak çevirme yapılır.

PALETTE 1/2/3 SEÇENEKLERİ:

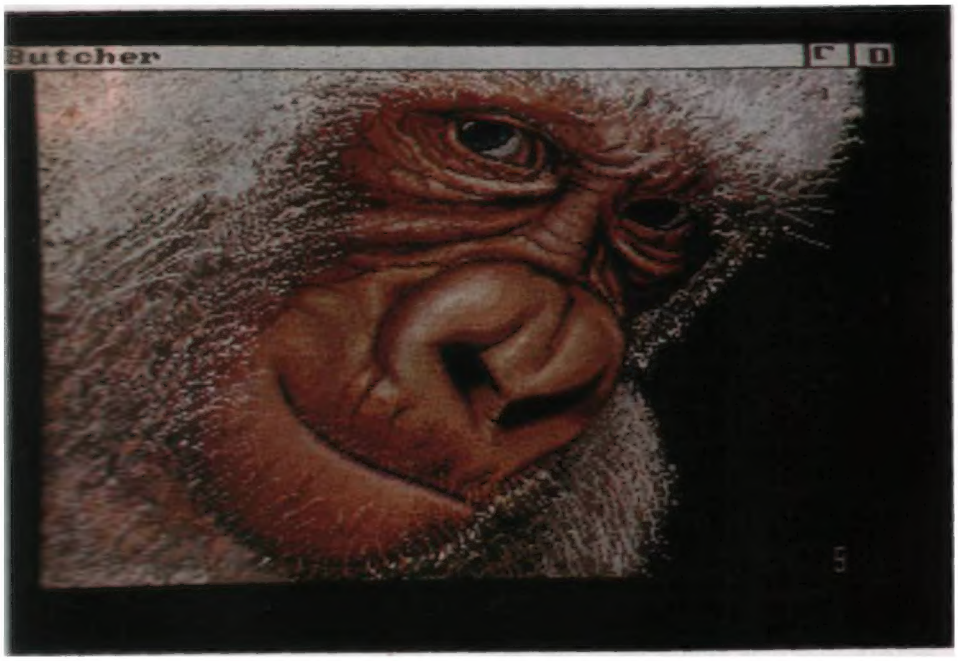
Bu üç seçenek ile Butcher'ın kullandığı üç renk paleti arasında seçim yapabiliriz.

MAKE PALETTE:

Bu seçenekle, karşımıza bir renk paleti tablosu çıkar. Soldaki ayarlar ile seçtiğimiz renk üzerinde değişiklikler yaparız. Ortadaki ayarlar ise, paletteki tüm renkleri etkiler. Orta üstteki yarısı dolu kareciğe klik ettiğimizde, CYCLE komutu için kullanacağımız sınırları (RN-RANGE) ve cycle hızını belirleriz. Sağ tarafta kısaltılmış olarak verilmiş komutlar oldukça geliştirilmiş. Pl, P2, P3 ile paletler arası seçim yaparız. NEG(-NEGATIVE), rengi negatifine çevirir. CMP (COMPLEMENT), rengi renk çemberindeki beyaza tamamlayıcı olan rengine çevirir. CPY (COPY), rengi taşıma; EX (EXCHANGE). iki rengin yerini değiştirme: SPR (SPREAD), iki renk arası tonlama yapmak için kullanılır. MAP, diğer paletteki renkleri seçilen renge göre yeniden düzenler. PCK (PICK), rengin ekranda kullanıldığı yerleri gösterir. RST (RESTORE), üç paleti de ilk hallerine çevirir. SRT (ŞORT), renkleri açıktan koyuya doğru sıraya koyar. Bu arada çizimdeki renkler veniden ayarlanır.

EFFECTS MENÜSÜ

Bu menüdeki seçenekler, tamamen resimdeki renkler üzerinde değişiklik yapmak için tasarlanmış. Seçenekleri:



TONER:

Paletteki renklerin ton ve parlaklık (H ve S) ayarlarını değiştirmek için kullanılır. Restore ile eski haline döner.

POS <=> NEG:

Palet renklerinin tamamının pozitif ve negatifleri arasında değişmesini sağlar. Palette renkleri ayarlarken aynı işlemi renk üzerinde yapmıştık.

COMPLEMENT:

Palette yer alan tüm renkleri, her bir rengin renk çemberindeki tamamlayıcı rengine çevirir. MAKE PALETTE seçeneğinde NEG ve CMP arasındaki farkı anlayamayanlar sanırım bu son iki ieçeneklc bu sorularına yanıt bulacaklardır.

FALSE COLORS:

Kırmızı, yeşil, mavi sırası ile (RGB/Red-Green-Blue) renkleri değiştirir. Cyclc fonksiyonundaki gibi her renk ve tonları bir sonraki rengin tonları haline gelir.

PSUEDO COLORS:

Ekrandaki tüm renkler RGB ayarlarına göre kırmızı, yeşil ve mavi tonları ile değiştirilir.

BLACK AND WHITE:

Bu seçenekle, resimdeki tüm renk ler; tonları göz önüne alınarak gri tonlarına çevrilir. Böylece resim, siyah-beyaz fotoğraflar gibi, gri tonları ile gösterilir.

ANTIQUE:

Bir üstteki seçenek gibi çalışır. Ancak bu kez gri değil, kahverengi-kırmızı bir renk kullanılarak resim eski (antik) gibi gösterilir.

ADJVST SEPERATION:

Bir sonraki paragrafta anlatacağım SEPERATION da, düzeltme yapılıp yapılmayacağını gösteren toggle seçenektir.

SEPERATION:

Resmin önüne sarı, siyah, magenta, eyan, kırmızı, yeşil, mavi renklerde seperasyon (maske) koyabilmek için kullanılır.

Ben, AMIGA'yım...

CAN ÖZTÜRK

Amiga, 1985 yılında ilk kez piyasaya sunulduğunda, diğer bilgisayarlarda bulunmayan özelliğe sahip oluşu ile ilgi çekti. 4096 renk, yüksek çözünürlük, stereo ses, multitasking çalışma bugün de Amiga'da mevcut, ancak şimdilerde bu özellikleri destekleyen çok sayıda program yazılmış durumda ve artık Amiga bilgisayar piyasasında herkesçe tanınıyor.

Amiga'nın üstün özelliklerinin değeri, bilgisayar ilk çıktığında pek anlaşılamadı. O zaman ancak 'bip' sesi çıkaran PC'lerin, siyah beyaz Apple Macintosh'ların yanında Amiga'nın sunduğu seçenekler sadece süper oyunlar yapmaya yararmış gibi bir düşünce vardı. 1990 yılına geldiğimizde birey olarak ciddi (!) bilgisayar kullanıcılarınında da dümdüz bir ekrana bakmak ve hesap işleri yapmak yerine daha başka şeyler yapma arzusunun ortaya çıktığını görüyoruz. Daha önce Lotus ve Dbase'den başka birşey bilmeyen kullanıcıların ağzında şimdi Multimedia, Desktop Publishing gibi terimler dolaşıyor.

Her ne kadar, bu geçen beş yıl zarfında Jay Miner ve arkadaşlarının yarattığı orjinal AMIGA 1000 donanımında devrim niteliğinde büyük değişiklikler olmadıysa da, Commodore, AMIGA 500 / 2000 / 2500 / 3000 gibi modelleri ve geliştirilmiş çip setini çıkararak Amiga'yı günün teknik ve ticari koşullarına adapte etti. Asıl gelişme ise, yazılım alanında gerçekleşti. Her geçen gün Amiga için yeni ve daha üstün nitelikli programlar yazılıyor. Amiga'nın işletim sistemi ve grafik arabirimi olan Kickstart ve Workbench de 1.2, 1.3 ve son 2.0 versiyonları olarak yenilendi. Şimdi 1990 yılındaki Amiga'yı, özellikleri ve bugünkü kullanım alanları açısından inceleyelim.

GRAFİK

Amiga en başta üstün grafik yetenekleriyle tanınmış ve ünlenmiştir. Gerçi bugün bazı bilgisayarlar, Amiga'nın grafik kalitesine ulaştıysa da, Amiga hala en kaliteli grafiklere sahip ve aynı zamanda bunu ekonomik olarak sunan bir bilgisayardır. Amiga'da **320*256** ile **640*512** piksel arasında değişen PAL çözünürlüklere son olarak AMIGA 3000 ile **1280*400** gibi oldukça detaylı bir çözünürlük imkanı eklenmiştir. Bu çözünürlük modları, 'overscan' adı verilen ve pencere sınırlan dışına çıkılarak ekranın tümünde grafik gösterimi sağlayan bir yöntemle arttırılabilmektedir. Amiga, böylece video'ya yapılacak kayıtlar için ideal hale gelmekte.

Renklere bakacak olursak, kullanılacak renk sayısı çözünürlükle bağlantılı. Düşük çözünürlükte (320 piksel) 32 ile 4096 arasında renk kullanılabilirken yüksek çözünürlükte bu sayı 16'ya düşmekte. Fakat yakın zamanda bulunan bir yöntemle yüksek çözünürlükte de 4096 renk göstermek mümkün hale geldi. Ancak 4096 renk bugün bize 1985'teki kadar cazip gelmiyor ve diğer pahalı bilgisayarlarla mümkün olan 16 milyondan fazla rengi, Amiga, ancak üçüncü şahısların ürettiği özel kartlar monte edilerek gösterebiliyor. Ve tabii bunca grafik yazılımı içinde, bu kartları destekleyenlerin sayısı şimdilik iki elin parmaklarından fazla değil.

Amiga'nın grafik özellikleriyle kaliteli statik grafikler yaratılabiliyor, ancak Amiga'nın asıl parladığı alan bu grafiklere hareket vermede yani animasyonda ortaya çıkıyor. Diğer bilgisayarlarda olduğu gibi sprite animasyonu Amiga'da da yapılabi-

lıyor. 16 piksel genişliğinde ve ekran boyunda olabilen sprite'lardan Amiga'da sekiz tane var. İsterseniz bu sprite'lan birleştirebiliyor veya hiyerarşi sıralarına göre birimlerinin üzerinde gösterebiliyorsunuz.

Amiga'yı animasyon bakımından diğer bilgisayarlardan üstün kılan özellik Fat Agnus cipinin bir parçası olan blitter'a sahip olması. Blitter sayesinde Amiga, değişik boyutlardaki grafikleri ekranın bir yelinden başka bir yerine çok hızlı olarak taşıyabiliyor, şekillerin içine doldurup büyük bir hızda çizgiler çizebiliyor.

Amiga'nın grafikleri yalnızca bilgisayarda elle çizilenlerle sınırlı kalmıyor. Dijitizer denilen arabirimle, bir kamera kullanarak dış dünyadaki görüntüleri bilgisayar grafiklerine dönüştürmek mümkün hale geliyor. Genlock denen başka bir arabirimle de dışarıdan gelen video sinyallerini görüntü haline getirip Amiga grafikleriyle beraber, örneğin animasyonlarda arkaplan olarak kullanabiliyorsunuz.

SES

Amiga'nın ses yetenekleri diğer üstün vanlarını tamamlayıcı biçimde düşünülmüş. Bütün bilgisayarlar içinde Amiga en kaliteli ses verenlerden biridir.

Amiga'da birbirinden bağımsız dört ayrı ses kanalı vardır. Bu ses kanallarından herbiri synthesizer özelliklerine sahiptir ve böylelikle basit yoldan kaliteli sesler üretebilirsiniz.

Bunun yanında Amiga'da 8 bit dijital ses örneklemesi yapılabilmektedir. Özel bir örnekleyici arabirim yardımıyla dışarıdan alınan sesler, örneğin köpek havlaması. Amiga tarafından gerçeğe yakın biçimde çalınabilmektedir ki, istenirse bu sesler müzik parçaları içinde enstrüman olarak kullanılabilir.

Ayrıca ses kanallarından birini sequencer gibi kullanabilme, dahili insan sesinden yararlanarak bilgisayarı konuşturma Amiga'da her zaman için mümkün.

Bütün bunlara ek olarak, Amiga MIDI standartıyla uyumludur. Ek bir midi arabirimi ve uygun bir yazılım satın alarak Amiga'nın müzik aletleriyle iletişim kurmasını sağlayabilirsiniz. Böyle bir iletişimle, Amiga tek başına aynı anda onaltı ayrı müzik aletini önceden verilen notalarla insan gibi çalabilir. Yine midi bağlantısı olan bir sistemde herhangi bir müzik aletini çalarken eserinizin notalarını Amiga ekranında görebilir ve bu notaları diskete kaydedebilirsiniz.

MULTİTASKİNG İŞLETİM SİSTEMİ

Amiga, aynı anda birden fazla programı çalıştırabilir veya değişik görevleri yerine getirebilir. Bilgisayarın donanımı ve işletim sistemi, bu özelliği tam destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Her program kendine ait bir pencerede çalışırken, örneğin kelime işlem programı ile yazdığınız uzun bir dokümanı yazıcıdan bastırabilir ve bu esnada başka bir pencerede çalışan bir çizim programıyla resim yapabilirsiniz. Amiga'nın multitasking olması bilgisayar yanlış bir emirle karşılaştığında da işe yarar, çünkü diğer bilgisayarların kilitlendiği durumlarda, Amiga'da çoğu zaman bir pencereden başka bir pencereye geçerek çalışmanıza devam edebilirsiniz.

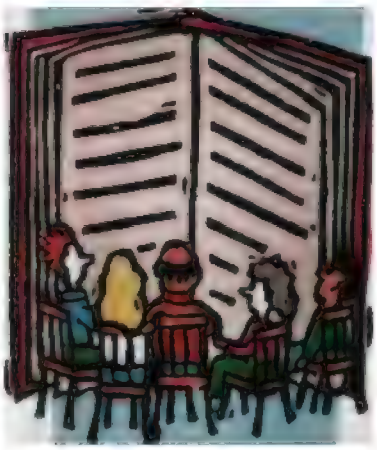
DİLLER

Amiga, programlama dilleri konusunda geniş bir yelpaze sunmakta. Bilgisayarla birlikte gelen ve buna bağlı olarak standart hale gelen AmigaBASIC programı, Amiga'nın özelliklerinden yararlanabilecek şekilde hazırlanmış ve biraz ağır olmasına karşın, satır numarasız ve obje oriented yapılarla en ileri düzeyde BASIC programlar yazmaya olanak tanıyor.

Amiga'nın işletim sisteminin yazılmasında kullanıldığı için, Amiga'nın ana dili olarak tarif edilen C dili, tüm fonksiyonlara eksiksiz erişimi ve makine diline yakın bir hızda çalışmasından dolayı Amiga programcılarının tercih ettiği dillerin başında geliyor.C'ye alternatif başka bir dil ise Modula-2.

Motorola 68000 işlemciyi doğrudan programlamayı sağlayan assembly dilinde, 80'den fazla komut mevcut. Böylece assembler dilinin ilkelliği Amiga'da bir ölçüde kayboluyor. Amiga'da en hızlı çalışan programlar assembly dilinde yazılıyor.

Amiga'da programlama yapabileceğiniz diğer dillerden bazıları Pascal. Fortran. Forth ve Lisp.Bu dillere ek olarak Unix işletim sistemi de Amiga'da kullanılabiliyor. Bunlardan başka, gelecekte Amiga programcılığında önemli bir yer tutacak olan ARexx dilini de unutmamak gerekli.Programlar arası veri alışverişini destekleyen bu dil Amiga'nın performansını oldukça arttırıyor.



AMİGA'NIN KULLANIM ALANLARI

Amiga'dan başka bir bilgisayar için böyle bir başlık atmış olsak herhalde yazacaklarımız bu kadar uzun olmazdı. Şüphesiz böyle bir yazıda Amiga'nın tüm kullanım alanlarından ve gelecekte ortaya çıkacak yeni alanlardan bahsetmek imkansız, ancak şimdilik geleceği bir tarafa bırakıp bugün Amiga'nın en yoğun biçimde kullanıldığı alanlara bakalım.

Multimedia

Esasen bu terim başka bilgisayarlar tarafından ortaya atıldıysa da, Amiga'nın bugün en yaygın biçimde kullanıldığı alanlardan birini belirtiyor. Multimedia bugün bilgisayarlarda hazırlanan yayın ve prezentasyon amaçlı grafik, ses ve animasyon uygulamaları için kullanılan bir terim. Bu uygulamaların büyük bir kısmı örneğin televizyonda sıkça gördüğümüz video efektleri, profesyoneller tarafından özel ve pahalı bilgisayarlarda yapılmakta. Ancak başta Amiga'cılar olmak üzere bilgisayarı ile yaratıcı çalışmalar yapmak isteyen meraklı kullanıcılar da bu alana göz kırpıyorlar.

Amiga, yukarıda bahsettiğimiz teknik özelliklerle uzun zaman önce, güçlü bir multimedia platformu olarak kabul edildi. Apple ve IBM gibi şirketler multimedia için gerekli donanımı bilgisayarlarında daha yeni karşılarken (multimedia terimi bundan sonra ortaya atıldı) Amiga'da bu amaç için özel yazılım ve donanım ürünleri çoktan üretilmişti. Amiga'nın video uyumluluğu, multitasking çalışması ve fiyatının ekonomik olması, onu her zaman için cazip kılıyor. Sonuç olarak Amiga, şu anda özellikle Amerikan multimedia piyasasında önemli bir noktaya gelmiş ve oraya oturmuş durumda.

Amiga'da en fazla kullanılan multimedia aplikasyonları arasında ilk başta iki boyutlu çizim ve animasyon programı Deluxe Paint III,üç boyutlu gerçekçi animasyonlar yaratabilen Sculpt-Animate 4D akla geliyor.Bunların yanısıra özel bir grafik ve animasyon diline sahip The Director, yazılı jenerik hazırlama programlan (video titling) Broadcast Titler, Provideo Gold multimedia amaçlı yazılımlardan bazıları.

Multimedia kavramı içinde yeralan Desktop video terimi, Amiga'nın ufak çaplı bir stüdyonun beyni olarak görevlendirilebildiği uygulamalar için kullanılıyor.Bu tür kullanımlarda, Showmaker ve Deluxe Video III programları en uygun araçlar ve son derece kaliteli prezentasyonlar hazırlamaya imkan sağlıyorlar.

Yine multimedia'nın kapsadığı hypermedia kullanımı CanDo gibi programlarla grafik ve sesleri belli bir sırada ve düzende saklayıp gösterilmesi şeklinde oluyor. Tabii multitasking Amiga, bu uygulamaların da altından basan ile kalkıyor.

Bir bakıma, Desktop Video ve hypermedia'nın birleşmesinden oluşmuş ve programlama bilgisi gerektirmeyen bir jenerasyon içinde de Commodore'un AmigaVision programı yeralıyor.Yeni Amiga 3000'lerle birlikte profesyonelce bir kullanım sunan AmigaVision ile Commodore, multimedia konusunda ne kadar ciddi olduğunu belli etti. Bir genlock, video dijitizer, sound sampler, midi klavye ve kaliteli bir VİDEO cihazı ile desteklenmiş Amiga'lann, yakın gelecekte televizyonda

ve diğer multimedia sahalarında daha fazla kullanıldığına tanık olacağız.

Amiga'yı ek kartlarla takviye ederek profesyonel multimedia kullanımı seviyesine çıkarmak mümkün.Video Toaster adlı özel bir kartla, Amiga'da tam bir performans patlaması yaşanıyor.Yaklaşık fiyatı $1500 olan bu kartla. 16.8 milyon renk veren çift frame buffer. genlock, frame grabber, karakter üretici vb. özelliklere aynı anda sahip oluyorsunuz.Bunun dışında Caligari gibi 24 bit renk ve çok yüksek çözünürlükte çizim imkanı veren (Targa / Vista kartı ilavesiyle) programların sayısı her geçen gün artıyor.

Ne olursa olsun Amiga. multimedia sahnesinde daima parlayacak bir yıldız ve Commodore'un sürekli desteğiyle başka yıldızları gelecekte sönük bırakacak bir multimedia bilgisayarı.

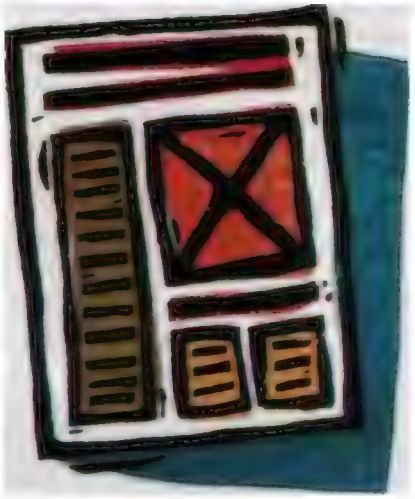
Masaüstü Yayıncılık

Amiga'nın başarı ile kullanılabildiği bir başka alan da masaüstü yayıncılık. Kısa broşürler ve dokümanlardan baştan sona renkli dergiler ve gazeteler çıkarmaya kadar varabilen yayın çalışmalarının hazırlık aşamalarının tamamen bilgisayarda yapılmasına genel olarak Masaüstü Yayıncılık adı veriliyor. Multimedia alanında olduğu gibi Amiga masaüstü yayıncılık gereksinimlerine cevap verecek donanıma sahip. Amiga'nın yüksek çözünürlükteki ekranı ve mouse ile idare edilebilen multitasking işletim sistemi, rahat ve dostça bir çalışma ortamı sağlıyor. Ayrıca Amiga pahalı ve kısa sürede demode olan yayıncılık sistemlerine göre çok ekonomik ve sağlam bir alternatif.

Amiga'da masaüstü yayıncılık yapabilmek için, bu amaçla hazırlanmış yazılım paketlerinden birini kullanmalısınız. Amiga burada değişik seçenekler sunuyor. City Desk, Shakespeare, Professional Page ve PageStream masaüstü yayıncılıkta kullanabileceğiniz programlardan bazıları. Ancak, Professional Page ve Pagestream, tüm programlar içinde en gelişmiş ve en fazla kullanılan programlar.

Masaüstü yayıncılıkta Amiga kullanımının avantajları, resim yapmak için Amiga'da Deluxe Paint kullanmakla aynıdır. Deluxe Paint'in yardımcı araçlarıyla güzel bir eser yaratmak ne kadar zevkli ve rahatsa, Professional Page ya da Pagestream'de bir sayfa ya da doküman hazırlamak o derece kolaydır. Çeşitli tipografik araçlar sayesinde kısa bir süre içinde sütunlar yaratabilir, herhangi bir kelime işlem programıyla yazdığınız metinleri bu sütunlara istediğiniz font, punto ve stilde yerleştirebilirsiniz. Sonra da yukarıya bir başlık attınız mı, sayfanız hazır olmuştur bile. Mizanpaj yönünden daha fazla çalışma gerektiren uygulamalarda da yukarıda bahsettiğimiz programlar gerekli hizmeti vereceklerdir.

Masaüstü yayıncılık sisteminize ekleyeceğiniz bir video dijitizer ve scanner ile dış dünyadan aldığınız resimleri dokümanlarınızda kullanabilirsiniz. İsterseniz bu resimlerin renk ayrımlarını Amiga'ya yaptırarak resimleri renkli baskıya hazır



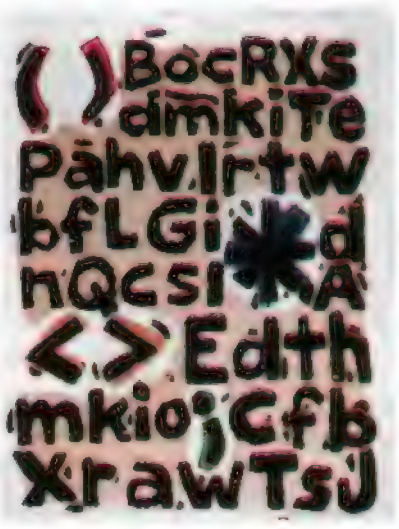
hale getirebilirsiniz.

Amiga'da hazırlanmış dokümanların hardcopy çıkışlarını alabileceğiniz araçlar için seçimleriniz epey fazla. Preferences içinde yeralan printer sürücülerinden, size uyanı seçerek çıkış alabilirsiniz. Amiga bu sürücüler sayesinde birbirinden farklı birçok yazıcıyla uyumlu hale gelmekte.Yüksek bir baskı kalitesi elde edebilmek için gittikçe yaygınlaşıp ucuzlayan laser veya fotodizgi makinalarından çıkış almayı da düşünebilirsiniz.

Hız ve yüksek çözünürlükte ekran titremesi gibi, ek birimlerle çözülebilen sorunları gözardı edersek Amiga mükemmel bir masaüstü yayıncılık bilgisayarı. Okumakta olduğunuz satırların Amiga'da dizilip hazırlanmış olması da, bunun bir kanıtı.

Kelime işlem

Masaüstü yayıncılığın daha ufak çaplısı olarak tarif edebileceğimiz kelime işlem kullanımı, bilgisayarda her türlü metni yazma, saklama ve bastırma aşamalarını içerir. Bilgisayarlarda en yaygın kullanım alanlarından biri olan kelime işlem için Amiga'da yazılmış bir çok program mevcut. Bu programların sunduğu bazı özellikler, diğer bilgisayarlarda şimdiye kadar görülmemiş cinsten ve diğer bilgisayarlara göre Amiga büyük kolaylıklar sunuyor.



Yüzlerce değişik font, punto ve stil ile istediğiniz sayfa boyutlarında yazabileceğiniz metinlerin üzerinde global değişiklikler yapabilme, imla kılavuzu ile metni tarayarak hatalı yazılmış harf veya kelimeleri otomatik olarak doğrularıyla değiştirebilme, Amiga'daki kelime işlem programlarında bulunan özelliklerden birkaçı. Amiga'da kelime işlem kullanımı sadece yazı metinleriyle de sınırlı değil. İsterseniz metinlerinizi resimlerle süsleyebilirsiniz.

Amiga'da en ünlü kelime işlem programları arasında Excellence, Prowrite, PenPal, Kindwords ve Wordperfect yeralıyor. Hemen hepsi ASCII metin kaydedebilen bu programlardan bazıları masaüstü yayıncılığa kayan özelliklere sahip. Excellence gibi çok sayıda özelliğe sahip programlar ancak 1MB bellekle çalışabiliyor.

İşletim sisteminin Clipboard özelliği sayesinde, metinlerin belli parçalarını alarak silme ve çoğaltma işlemlerini kolaylaştıran cut, copy ve paste seçeneklerine sahip oluyorsunuz. Bu seçenekler masaüstü yayıncılık paketlerinde de yeralıyor.

CAD

Amiga'nın profesyonel olarak hizmet verdiği alanlar bunlarla bitmiyor.Bilgisayar destekli tasarım yani CAD, mimari çizim ve projeler hazırlamak için bilgisayar

kullanımını ve bu amaçla yazılmış programları belirten bir kısaltma. Amiga'nın CAD konusunda bazı yönlerden rakipsiz olduğunu birçok kişi kabul ediyor. Amiga'da bunun haklılığını kanıtlayan süper CAD programları var.

İyi bir CAD programında bulunması gereken özellikler; rapido ve kağıdı aratmayacak mükemmel bir çizim kontrolü, karmaşık çizimleri hızlı biçimde yapabilme, plotter gibi basım araçlarını tam desteklemesi vb.dir.

Bu tür beklentilerin üstesinden gelebilmek için diğer bilgisayarlarda özellikle grafik çizimlerinde hıza büyük önem verilir. Halbuki Amiga, blitter sayesinde yüksek çözünürlükte bile çizimleri büyük bir hızda gerçekleştirmekte. Öte yandan bazı CAD programlarının çizim esnasında, objeleri gruplamada sunduğu büyük rahatlık (obje gruplama özelliği bazı masa üstü yayıncılık programlarında da kullanılıyor) Amiga'yı vazgeçilemez bir konuma getiriyor.

Amiga'nın CAD programlarından bazılarını sayacak olursak; XCAD (en gelişmiş ve en pahalı CAD paketi), Homebuilders CAD (inşaatçılar için tasarlanmış ve maliyet hesabı verebilen CAD programı),

PRO-NET (baskılı devre tasarımı yapabilen CAD programı) ve DynamicCAD, DrawPlus. IntroCAD gibi üstün CAD programlarından sözedebiliriz.

Amiga için gelecekte daha iyi CAD programları yazılacağından herkes emin. Çoğu mimarın çizimlerini bilgisayarda yaptığı bir devirde, Amiga'yı CAD amacıyla kullananların sayısı her geçen gün artıyor.

Ses ve Müzik

Amiga'nın ses özellikleri öteden beri müzisyenlerin ilgisini çekmiştir. Çeşitli multimedia uygulamalarından oyunlara kadar çeşitli alanlarda ihtiyaç duyulan ses efektlerini ve müzikleri yaratmak için, Amiga en uygun bilgisayardır. Bunun yanısıra bilgisayarlar son yıllarda profesyonel müzik piyasasında büyük ve vazgeçilmez bir yardımcı olarak stüdyo amaçlı kullanımlarla müzisyenlere hitap etmektedir. Özellikle multi track sequencing, synthesizer editing ve diğer stüdyo donanımlarının senkronizasyonu konularında çok gelişmiş programlar mevcuttur. Amiga bu pazara her ne kadar yeni girmiş sayılırsa da, multitasking gibi üstün vasıfları ile kısa sürede iddialı duruma gelmiştir. Okuyucularımızdan bu konuyla profesyonel olarak ilgilenenler için, Avrupa piyc sasında mevcut programlardan birkaçını belirtmek istiyorum. Micro Ulusions firmasının olan Music-X adlı paket, kanımca hayli üst seviyede. Başka bir firma olan Dr T'nin KCS Level II adlı sequencer paketi ile yine aynı firmanın Copyist adlı score editing (nota yazma) paketi diğer popüler olanlar paketler. Bunun yanısıra değişik firmaların piyasadaki popüler synthesizerlar için sundukları editör programlarını bulabilirsiniz.

Telekomünikasyon

Bugün tüm dünyada yaygınlaşan bilgisayar iletişiminden Amiga'da nasibini almakta. Amiga'da, diğer bilgisayarlarda olduğu gibi, modem cihazlarıyla telefon hatları üzerinden yapılan bilgisayar iletişimi, artık ülkeler arası boyutlara ulaştı. Amiga kullanıcılarının sayısı arttıkça, kullanıcılar biraraya gelerek diğer kullanıcılara hizmet veren bülten panoları (bulletin board) kuruyorlar. Modem cihazlı bir Amiga ile bu panolara bağlanan kullanıcılar, Amiga konusunda her türlü bilgi ve habere kolayca ulaşabiliyor. Örneğin İngiltere'de bu.şekilde kurulmuş ve yalnızca Amiga konusunda hizmet veren 20'den fazla bülten panosu var. Türkiye'de de yavaş yavaş bülten panoları kurulmakta.

Bülten panolarına bağlanabilmek için uygun hızda veri gönderip alabilen bir modem cinainin yanısıra terminal yazılımı denen ozel bir programı Amiga'ya yükleyip çalıştırmanız gerekli. Bu amaçla hazırlanmış kaliteli terminal programlan arasında A-Talk III, Baud Bandit, Online ve Diga! bulunuyor. Değişik emulasyon modlarını da destekleyen bu programlarla modeminizin özelliklerine bağlı olarak istediğiniz koşullarda veri transferi yapabilirsiniz.

Oyunlar

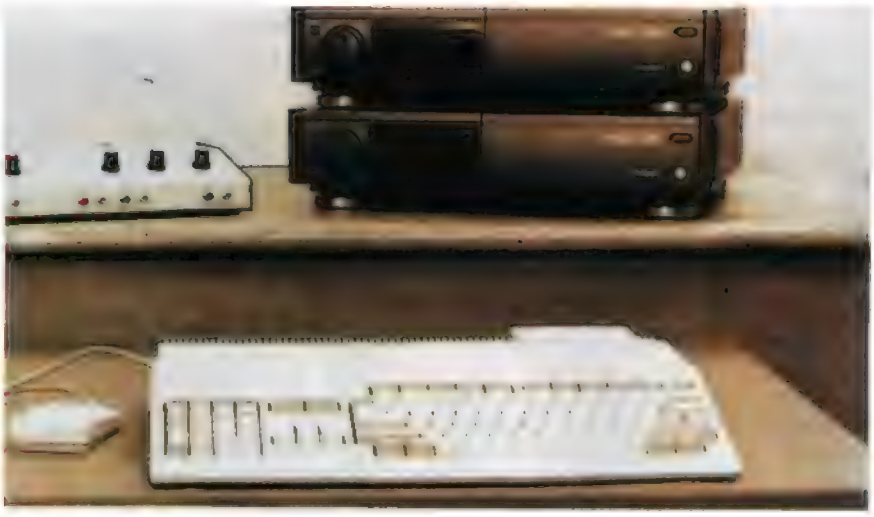
Geldik bilgisayarın evrensel kullanım alanlardan biri olan eğlence amaçlı yazılımlara. Bunca farklı amaç için kullanılabilen Amiga, oyunlar konusunda bilgisayarlar içinde kendine rakip tanımıyor ve neredeyse pahalı arcade makineleri kalitesinde oyunlara sahip. Esasen, başta bir oyun makinesi olarak tasarlanan Amiga, her ne kadar, sonradan bilgisayara dönüştürüldüyse de her zaman gözalıcı oyunlarıyla hayranlık topladı.

Amiga'nın grafik ve ses özelliklerini bilenler, bu bilgisayarda ne kadar kaliteli oyunlar yazılabileceğini tahmin etmişlerdi. Defender of The Crown, SDI, Sinbad gibi Amiga'da ilk çıkan oyunlar o zamana kadar görülmemiş renk ve ses özellikleriyle görenleri daha başta büyülediler.

Bugüne kadar Amiga için değişik türlerde birbirinden güzel binlerce oyun yazıldı ve hala yazılmaya devam ediyor. Amiga'nın bugün ulaştığı yere gelmesinde oyun potansiyelinin payı oldukça önemli. Artık dünyanın dörtbir yanındaki yüzbinlerce Amiga kullanıcısı süper bir bilgisayar kullanmanın ve işlerini kolayca halledebilmelerinin verdiği mutluluğa ek olarak, bu bilgisayarda oynadıkları oyunlarıyla hayatlarını eğlenceli hale getiriyorlar.

Amiga kullanımı konusunda bu yazıda bahsetme fırsatı bulamadığımız birçok alan var. Tıptan muhasebeye, pilot eğitiminden dil öğretimine kadar farklı alanlarda hizmet veren Amiga'nın, kullanım alanları her geçen gün genişliyor. AMIGA DÜNYASI'nın gelecek sayılarında yeni kullanım alanlarına yer vereceğiz.

DESKTOP VİDEO



ALİ MURAT ERKORKMAZ

Amiga'yı ilk defa ortaya attıkları zaman piyasaya verilen programların arasında "DeLuxe VİDEO" diye bir yazılım vardı. Ses ve görüntüyü birarada, üstelik senkron çalıştıran bu yazılımın ardından sular dereler aktı, AMIGA şekil, boyut falan filan değiştirdi, ancak herkes hala aynı soruyu sormakta:

- Ne zaman ciddi bir VİDEO programı yazılacak?

Evet... Resmiyle, sesiyle, hızıyla, kısacası herşeyiyle AMIGA video çalışmaları için biçilmiş kaftandı. O halde niye şu ana kadar ciddi bir program yazılamadı?

Bunun çeşitli sebepleri vardı. Bunların çoğu aynı nedenden kaynaklanıyordu. Video çalışmaları hangi market için olacaktı? EV mi yoksa YAYIN mı?

AMIGA'nın tasarımcıları ilk başta çok ciddi bir hata yaptılar. Amatör fiyata profesyonel cihaz üretmeye kalktılar. Bence başardılar da. Ancak özellikle profesyonel VİDEO pazarının çok önemli bir yönünü kulak arkası ettiler. Bu da bu markette görev yapan cihazların çok pahalı cihazlar olmasıydı. Standard diye bir kavram vardı ve bu standart milyon dolarlarla konuşuluyordu. Acaba gerçekten kullanılan aletler bu kadar pahalı olmak zorunda mıydı yoksa şişirilmiş bir pazar mıydı?

Bunun cevabını almak için ürünlerin hangi dalda olduğuna bakmak gerekir. Yayın dalı, büyük sayılarla, sıfırı bol paralarla konuşulan medyaları kapsar: REKLAM, TV SERİLERİ, ŞOVLAR vesaire, vesaire... Bu dala soyunanlar, Örneğin, reklam verenler, her yıl milyarlarca liralık bütçeyi yalnızca tanıtım için televizyon ekranlarına gömerler. Bunun için de bir iki film yaptırırlar. Bunca parayı sokağa atmış olmamak için de işlerini en kaliteli, en modern, en pahalı stüdyolara teslim ederler. Burada onları kınamak yersizdir çünkü siz de olsanız aynı şeyi yaparsınız. Tabii bu arada filmlerin çekimlerine gelirler, montajları izlerler, fikir yürütürler falan filan. Prodüksiyon firmalarıda göğüslerini gere gere "Bakın bizim aletlerimize, valla billa milyarlarca liraya mal oldular... Bu yüzden bu filmi size 100 milyon liraya yapıyoruz!" diyebilmek için haldır haldır Avrupa pazarlarından yeni ve pahalı makineler yığar dururlar. Ee, müşteri oğlunun evde oynadığı oyun makinasına 100 milyon lira kullanma parası ödeyecek değil herhalde. Bu arada bir hatırlatma yapayım, 100 milyon lira, vasat ve Standard bir televizyon filmi için ortalama yapım bedelidir ve bu rakkamda bir abartma yoktur. Bilmem ne demek istediğimi anlatabildim mi?

Şimdi gelelim AMIGA'nın bu pazara nasıl girebileceğine...

Siz, başka kişilerde olmayan veya az olan bir başka cihazı,bir yeteneği veya AMIGA'yi direkt etkilemeyen bir malı, bir hizmeti pazarlıyorsanız AMIGA kimsenin umurunda olmaz, olamaz. Örneğin ,biz çizgi film üretiyorsak herkes sonucuna bakacak, AMIGA' nın arada kullanılmasını belki de bilmeyeceklerdir bile. AMIGA burada bir kablo, bir masa, sandalye gibi kullanılması dikkat çekmeyen bir alet olarak görülecektir. Yok şayet, biz AMIGA'nın yetenekleri üzerine bir film yapmaya çalışıyorsak biraz önceki söz yine gündeme gelecektir:

- Yahu bunu benim oğlumun oyuncağı ile yapıyorlar. Ne diye bu kadar para veriyorum bunlara?

Görünürde haklılar. Ama kazın ayağı gerçekten öyle mi? Kağıt ve kalem yüzyıllardır vardı. Boya da öyle. O halde niye herkes bir Salvador Dali olamıyor? Niye herkesin karaladıkları bir Pablo Picasso değeri taşımıyor?

Bu olayın bir yüzü. Ama esas acıklı taraf ne yazık ki hem bu kişilerin, hem de Commodore yapımcılarının atladıkları bir şey. O da AMIGA' nın tek başına hiçbir zaman profesyonel bir stüdyo oluşturamayacağıdır. Neden mi?

Gelin bir AMIGAIVIDEO stüdyosunda, yayın kalitesinde ürün alabilmek için neler gerekir, bir bakalım:

- En az HI BAN D U-MATIC standardı, üstelik tek kare çekebilen video kayıt cihazı

- Aynı standartta ve montaj kapasiteli iki adet source video okuyucu

- Ara montaj birimi (Edit kontroller)

- Zaman taban düzelticisi (Time Base Corrector)

- Senkron darbe üreticisi (Signal Pulse Generator)

- Zaman Kod Üreticisi (Time Code Generator)

- Sinyal eşleme arabirimi (Genlock Interface)

- Video Mixer

• Efekt Üreticisi (Effects Generator)

• Renkli profesyonel kamera

- Kamera kontrol ünitesi

- Monitörler

- Scope ve benzeri ölçüm ve izleme cihazları

- Tek kare veya sürekli çekim için masa (Rostrum Stand)

- Kare dondurucu (Frame freezer)

- Kare tutucu (Frame Grabber)

- Ses kayıt ve montaj cihazları ,ara birimleri, bağlantılar.

- AMIGA, aksesuarları, programları vb.

Gördüğünüz gibi, AMIGA burada devede kulak. Yukarıda belirtilen ancaklık mini stüdyonun maliyeti en az yarım milyar. Evet, yanlış anlamadınız... Yarım milyar. Bu aletler iyi ve modern cihazlarsa bu rakkam 3-4 milyar lirayı bulur.

Hay Allah,galiba bütün AMIGA severleri ürküttüm. Ama doğrusu bu. Müşteri bütün bu aletleri birarada görmezse asla stüdyonuza uğramaz. Niye uğrasın ki? Allı pullu başka stüdyolar var.

Haa, ne olabilir? Siz evinizde AMIGA'nızla birtakım animasyonlar hazırlarsınız, gelip onları böyle bir stüdyoda videoya aktarırsınız. İşte AMIGA ile böyle bir çalışma yapabilir siniz. O zaman bu bir MASAÜSTÜ

VİDEO olayı olur.Üstelik hu gayet akıllıca bir hareket olur, çünkü bir video stüdyosunun kurulmasından çok daha zor olan şey, o stüdyonun arıza yapmadan, efendi efendi çalışmasını sağlamaktır. Ne gerek var bu zorluğa ?

AMİGA gerçekten çok yetenekli bir jygıt. Tek başına bir takım video çalışmaları yapma imkanı var ancak sı şer parçalar olmadan yayın imkansız.

Gelelim EV video pazarında AMIGA'nın durumuna. Nereden bakarsalakın yine ya iki video cihazı, ya da bir video kamera ile bir video kayıt cihazı ile bir eşleme arabirimi yani Genlock interface bu olayı çözer. Kaydedilen sinyal yayın kalitesinde olmaktan çok uzak olsa da evde eğlenmek için gayet yeterli olacaktır.

Bugün piyasada satılan AMIGA I VİDEO arabirimleri konusunda bir gezi yaparsak gözümüze ilk çarpan NERİKİ ve MAGNI Genlock interface' ler ve SUPERPIC kare tutucudur. Gerçekte bütün bu markalara yine de bir mühendis eli deyip diğer cihazlara göre ayar yapılması gerekmektedir. Nedense bir türlü kullanıcıyı bir defada mutlu kılacak bir arabirim yok hala. Biz hemen hemen her Genlock interface'i denedik, sonunda en başta aldığımız en ucuz, hatta üstünde markası bile yazmayan bir taneyi biraz modüle edip ciddi ve kabul edilebilir çıkış alabildik. Epeyi de terledik. Resim dondurmak için ise benzeri bir çalışmayı SUPERPIC ile yaptık. Biraz kurcalayınca resim kalitesini hayli arttırdık. Bazı AMIGA demolarında görülen o süper resim kalitesini yakaladık. Tabii bütün AMIGA kullanıcılarından bunları beklemek yanlış olur ama benden söylemesi, AMIGAIVIDEO ile MASAÜSTÜ VİDEO olayının en birinci sorunu GENLOCK olayı. Bunu çözdünüz mü diğer sorunların çözümleri kolay. En azından diğer sorunlardan anlayanlar var. Telefonum ne zaman bir AMIGA kullanıcısı tarafından çalınsa, mutlaka arada şu soru geçmekte:

- Yahu sen ne marka GENLOCK kullanıyorsun?

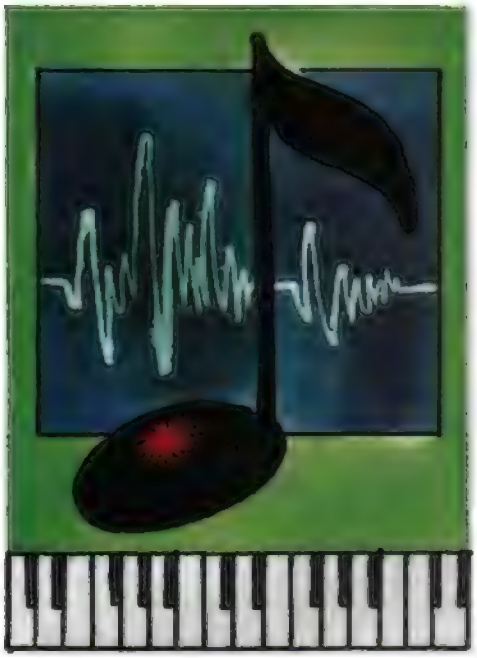
Tabii dilimizin döndüğü kadar anlatıyoruz.

Bugün piyasada iş gören videografik bilgisayarlarının çoğunun ekran çözümlemeleri AMIGA boyutundadır ancak renk sayıları oldukça fazladır. Standart olan 16700000 renk ne yazık ki AMIGA'nın çıplak halinde yoktur. Olmadığı gibi yüksek çözümlemesi hem titremekte, hem de renk sayısı 16 gibi ilkel ve diğer cihazların milyonda birine düşmektedir. İşte AMIGA burada fena halde çuvallamaktadır. Bunu önlemek için bazı kartlar üretilmiştir. Bu kartların

kendileri 2-3 AMIGA fiyatınadır fakat yine de diğer bilgisayarların fiyatları ile kıyaslandığında rakkamlar oldukça minik kalmaktadırlar. 2500 ile 4500 Amerikan Doları arasında satılan bu kartlar sayesinde gerektiğinde 8000*8000 satır ve 16700000 renk alınabilmektedir. VIST A, TARGA gibi kartlara bu yıl yenileri eklenmektedir ancak yeni markaları görüp kullanmadan vermek istemiyorum. Marifetlerini bile doğru dürüst bilemiyorum. Bu pazarda beni en rahatsız eden şunu yapacak bunu yapacakların ardından gelen foslardır. Neme lazım, bekleyelim çıksınlar, sonra konuşuruz.

Bu arada ortalığı kasıp kavuran bir AMIGAIVIDEO mucizesi de CALIGARI isimli program/sistem. Bir heyecan içinde NewYork'taki karargahlarını bastığım zaman gerçekten bir duvara çarpmış gibi oldum. 8000*8000 çözümleme, 16700000, video input ve output imkanları, tam yayın standardı ve en önemlisi inanılmaz yetenek ve kullanışlılıkta bir 3 boyutlu animasyon programı. Yapımcısı Roman ORMANDY ile kısa zamanda dost olduk ve geçtik makinanın başına. Adam kullanıcıyı düşünmüş ve çok pratik yöntemler bulmuş. Ray Tracing yerine yeni bir metod uyguluyor. Kendi buluşu olan bu yöntemi de devlet sırrı gibi saklıyor. Nasıl saklamasın, en kuvvetli cihazlarda bile yarım saaten fazla zaman alan kompleks bir resmin RENDERING yani hazırlanma zamanı düşmüş 1-2 dakikaya. Kendim de kullanmasam asla inanmazdım. Ama gelin görün ki,alet doğru ve tam çalışsın diyorsanız gereken toplam bütçe nereden bakarsanız 25000 doların üstünde. Haa, bu paraya video kayıt cihazları dahil değil ancak bu işi gerçekten yapabilecek ikinci bir sistemin fiyatı da kesin 100000 doların üstünde. CALIGARI kendi başına 3500-5000 dolar arasında versiyon değiştiren, AMIGA için yazılmış en iyi ve en pahalı program olma hüviyetini kullanmakta. Bir de düşük çözümlemeli uyduruk versiyonu var ki o da pazarda 200 dolar civarında satılmakta.Eğer AMIGAIVIDEO işini hakkıyla yapmaya niyetliyseniz kesenin ağzını aralayıp bu sisteme yazılacaksınız. Ama sakın yanılıp ev işi diye yanaşmayın. Çok tuzlu, ağzınız kavrulur. Zaten bir animasyon rutin programı var ancak yeni ve çok pratik şeyler yazıyormuş ORMANDY bu ara. Montreal Bilgisayar Fuarında bir şeyler gösterdi millet birbirine girdi.

MASAÜSTÜ VİDEO henüz çok yeni bir kavram ve AMIGA'nın yeteneklerine en uygun olanı, ancak alan çok bakir. Firmalar henüz yeni yeni malzemeler hazırlıyorlar. Yakında ormana döner bu market te. Tabii bu arda başka markalar, Macintosh'lar, PC'ler de bu pazarı AMIGA'ya bırakırlarsa. Biz AMIGA'yi tanıdıktan sonra bu pazarın onun hakkı olduğuna inanıyoruz. Bir de COMMODORE bunu anlayabilse.



SOUNDSCAPE PRO MIDI STUDIO1.4

ERDEM TAYLAN

Soundscape yazımıza geçen sayıda kaldığımız yerden devam ediyoruz. Hatırlarsanız, son olarak programdaki tüm pencerelerin kısa açıklamalarını yapmıştım. Bu sayıda ise, bütün bu pencerelerin bir arada nasıl kullanıldığını ve programın işleyişini anlatacağım. Öncelikle, Amiga'nızın kendi içsel seslerini nasıl kullanacağınıza bakalım.

SES YÜKLEME

Programda, Amiga'nın kendi donanımını destekleyen en önemli iki modül, Console Keyboard modülü ve örneklenmiş ses calicisi olan Sampled Sound Player modülleridir. Önce sampled sound player modülüne, nasıl ses yükleyeceğinizi görelim. Bunun için önce Patch Panel'daki Sampled Sound Player ikonuna iki defa klik yapın. Karşınıza çıkan Sounds penceresinden hangi kanala alet yüklemek istiyorsanız, o kanalın üzerine gelip "No Name" yazan kısmı bir kez kliklediğinizde, karşınıza Sampler penceresinin çıktığını görürsünüz. Buradaki Load kutusunu kliklerseniz, karşınıza çıkan yükleme penceresinden istediğiniz enstrümanı seçebilirsiniz. Seçimden sonra ok'yi klikler veya seçtiğiniz enstrüman ismi üzerinde çift klik yaparsanız, enstrümanın yüklendiğini görürsünüz. Doğal olarak bu işlemi her kanal için yapabilir ve böylece 16 tane enstrümanı belleğe yükleyebilirsiniz. Fakat, Amiga'da sadece dört ses kanalı olduğu için, aynı anda en fazla dört ses çalabilirsiniz. Ses yükleme işleminden sonra sırasıyla Sampler ve Sounds pencerelerini kapatıp bellekten daha verimli olarak yararlanabilirsiniz. Genel olarak ekranda ne kadar fazla pencere varsa, o kadar az bellek ve dolayısıyla o kadar az veri depolama olanağı vardır. Sesler yüklendikten sonra bunların MIDI klavyesinden veya Amiga'nın kendi tuş takımından nasıl çalınacağını adım adım görelim.

AMİGA'NIN KENDİ SESLERİNİ MIDI İLE ÇALMAK

1> Patch Panel'daki MIDI in simgesini Sampled Sound Player simgesine bağlayın.

2> Şimdi bir sesi, yukanda anlatıldığı gibi istediğiniz kanala yükleyin ve kanal numarasını unutmayın. Kolaylık olsun diye, sesi bir numaralı kanala yükleyebilirsiniz.

3> Daha sonra. MIDI in simgesine çift klik yaparak Set Up MIDI in penceresini görün.

4> Buradaki pencerede yazılı olan değeri, sesi yüklerken Sounds penceresinde hangi numaralı kanala yüklemişseniz o numaraya ayarlayın. Dikkat ettiyseniz, bu değer başta bir numaralı kanala ayarlıydı. Dolayısıyla, sesi bir numaralı kanala yüklemişseniz, bir ayar yapmanız gerekmemekte. Bunu yapmamızın amacı sesi yüklediğimiz kanalla, MIDI klavyenin verileri gönderdiği kanalın aynı olmasını sağlamak.

5> Şimdi de klavyenizin MIDI OUT kanalını, ayarladığınız kanal numarasına getirin. Eğer böyle bir ayar olanağı yoksa, genellikle bilgiler birinci kanaldan gönderilirler. Bu durumda sizin, sesi de birinci kanala yüklemeniz gerekir.

6> Eğer herşeyi doğru yaptıysanız, MIDI klavyesinin tuşlarına bastığınızda Amiga'dan ses çıkacaktır.

AMİGA'NIN KENDİ SESLERİNİ AMİGA'DAN ÇALMAK

1> Patch Panel'daki Console Keyboard simgesini Sampled Sound Player simgesine bağlayın.

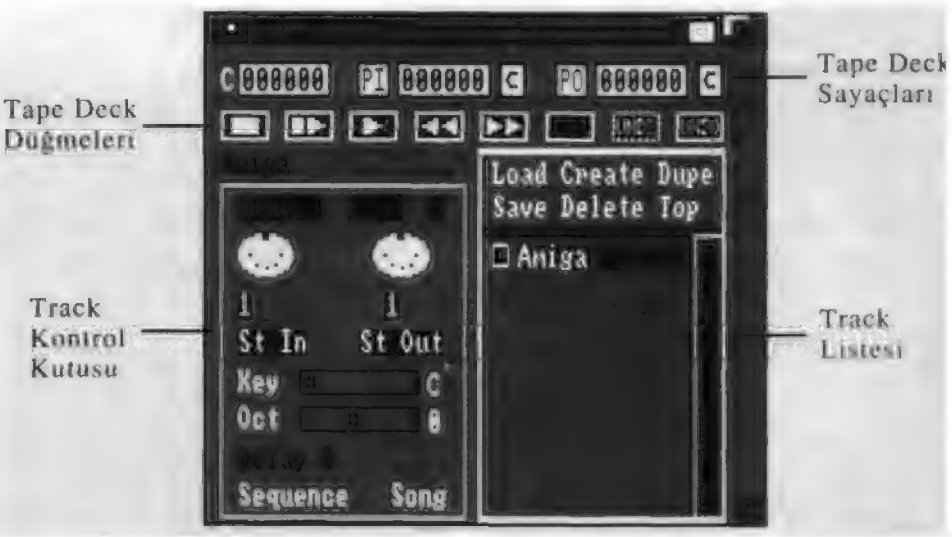
2> Şimdi bir sesi yukarıda anlatıldığı gibi, istediğiniz kanala yükleyin ve kanal numarasını unutmayın. Kolaylık olsun diye sesi bir numaralı kanala yükleyebilirsiniz.

3> Daha sonra Console Keyboard simgesine çift klik yaparak Edit Console Keyboard penceresini görün.

4> Buradan Channel Slider bölümünü, sesi yüklerken Sounds penceresinde hangi numaralı kanala yüklemişseniz o numaraya ayarlayın. Dikkat ettiyseniz bu değer, başta bir numaralı kanala ayarlıydı. Dolayısıyla sesi bir numaralı kanala yüklemişseniz, bir ayar yapmanız gerekmemekte. Bunu yapmamızın amacı, sesi yüklediğimiz kanalla Amiga klavyesinin verileri gönderdiği kanalın aynı olmasını sağlamak.

5> Eğer herşeyi doğru yaptıysanız, MIDI klavyesinin tuşlarına bastığınızda Amiga'dan ses çıkacaktır.

Eğer MIDI klavyeden çalma çabalarınız sonuç vermiyorsa, her adımı bir daha kontrol edin ve yeniden deneyin. Yine sonuç alamazsanız, MIDI Interface'inizin bozuk olabileceğini de hatırlayın. Çünkü piyasadaki MIDI interface'lerin bazıları çalışmıyor.



ŞARKI ÇALMAK

MIDI veya Amiga ile Amiga'nın kendi seslerinin Soundscape içinden nasıl çalınacağını inceledikten sonra, şimdi de şarkıların nasıl çalınacağını inceleyelim. Hatırlarsanız, geçen sayıdaki yazıda hazır bir parçayı çaldırmıştık. Burada yapacağımız, bu olayı biraz daha detaylı olarak incelemek.

Soundscape'te bir şarkı, hem Sampled Sound Player yardımıyla Amiga'dan, hem bir MIDI klavyesinden, hem de ikisi beraber yani hem Amiga hem de MIDI birlikte çalınabilir. Şimdi, disketteki hazır parçalardan birini çaldırmaya çalışırken, Clock ve Tape Deck modüllerinin kullanımlarını da detaylı olarak öğrenelim.

TAPE DECK PENCERESİNİN AÇILMASI

Tape Deck penceresini açmak için, Patch Panel'dakı Tape Deck ikonuna çift klik yapın. Bu işlemi yaptığınızda, Tape Deck penceresi ile birlikte Clock penceresinin de açıldığını ve bunların Patch Panel'da birbirlerine otomatik olarak bağlandıklarını görürsünüz. Tape Deck penceresi ile birlikte Clock penceresinin de açılmasının nedeni, Tape Deck modülünün Clock'tan gelen zamanlama sinyalleri olmaksızın çalışamamasındandır.

CLOCK (SAAT) PENCERESİNİN KULLANIMI

Clock çalıştırıldığı zaman, kendisine bağlı olan tüm sistemlere zamanlama bilgilerini yollar. Böylece tüm modüller, senkronize (eş zamanlı) olarak çalışabilir. Normal teyplerdekine benzer counter (sayaç), Clock modülünün çalıştığını ve çalışma hızını bize göstermek amacıyla kullanılmaktadır. Ayrıca bu sayaç, bazı özel yerleri hatırlamak için de kullanılabilir.

Şimdi Clock penceresindeki düğmeleri soldan sağa inceleyelim:

1> Stop düğmesi: Bu düğme, Clock'u durdurmaya ve Clock'a bağlı tüm modüllere Stop sinyali yollamaya yarar.

2> Baştan çalma düğmesi: Bu düğme, Counter'ı sıfırlar ve böylece daha önce nerede durulmussa durulsun parçanın baştan çalınmasını sağlar. Düğmeye basılmasıyla birlikte, Clock'a bağlı tüm modüllere başa dönmeleri sinyali yollanır.

3> Çalma düğmesi: Bu düğme, parçayı dinlemeye veya kaydetmeye kalındığı yerden devam etmek için kullanılır.

4> Geriye Sarma düğmesi: Bu düğme, Stop düğmesine basıldıktan sonra, aynen normal teyplerde olduğu gibi parçayı geri armaya yarar. Düğmeye ne kadar uzun süre basarsanız, counter o kadar hızlı geri sayar Düğmeyi bıraktığınız anda, o anki counter modülü Clock'a bağlı tüm modüllere yollanır ve böylece modüller arası senkronizasyon korunmuş olur.

5> Hızlı ileriye Sarma Düğmesi: Bu dnfme. Stop düğmesine basıldıktan sonra, aynen normal teyplerde olduğu gibi parçayı ileri sarmaya yarar. Düğmeye ne kadar uzun süre basarsanız, counter o kadar hızlı iler, sarar. Düğmeyi bıraktığınız anda, o anki counter modülü Clock'a bağlı tüm modüllere yollanır ve böylece modüller arası senkronizasyon korunmuş olur.

6> Clock Kilitleme Düğmesi: Bu düğme, Clock'u kilitler ve Clock'un Stop düğmesine basılığında Clock'un durmasını engeller. Bu arada, Stop sinyali diğer modüllere gönderilmeye devam eder. Böylece, Clock durdurulmadan Clock'a bağlı diğer modüller çalışmaya devam edebilirler.

7> Çalma Düğmelerine Basıldığında, Clock Çalıştırma Düğmesi: Bu düğme ise, Baştan Çalma veya Çalma düğmesine basıldığında, Clock'un çalışmasını sağlar. Normalde Clock penceresi açıldığında bu düğme seçili durumdadır.

Eğer Clock Kilitleme veya Çalma Düğmelerine basıldığında Clock Çalıştırma düğmelerinden herhangi biri seçili durumda değilse, Clock Çalma düğmelerine basılsa bile çalışmaz.

8> Tempo Ayar Anahtarı: Buradan Clock'un çalışma hızı ayarlanabilir. Eğer anahtarı sola kaydırırsanız, çalışma hızı yavaşlar, sağa kaydırırsanız çalışma hızı artar. Anahtarın sağ ve sol yanındaki oklar ise hassas ayarlar içindir.

9> CPS/BPM Düğmesi: Bu düğme, çalış hızının hangi birime göre size gösterileceğini belirtir. Çalış hızı değerinin hemen üstündeki düğme, CPM/BPM düğmesidir. Çalış hızı ya saniyedeki zamanlama birimlerinin sayısı (CPS: Clocks Per Second) ya da dakikadaki vuruş sayısı (BPM: Beat Per Minute) ile gösterilir. CPM birimi MIDI Zamanlama birimleri ile doğrudan uğraşmak için idealdir. Fakat şarkının hızını metronom birimlerine göre ayarlamak istiyorsanız, BPM modu daha yararlı olacaktır.

10> Otomatik Sayaç Ayar Göstergesi: Bu ayarlar ana counter'ın yanında, ona benzeyen iki göstergedir. Bunlar 1 ve 2 diye numaralanmış olup, yanlarında üzerlerinde "C" yazılı düğmeler bulunmaktadır. Bu göstergelerin amaçlan, sizin ayarladığınız iki sayaç değerine bir düğmeye basarak hızla gidilebilmesidir. Bu göstergelere bir değer verebilmek için, önce Clock'un ana counter'ı istenen değere ileri geri sarma tuşları ile ayarlanır. Daha sonra değerin geçirileceği göstergenin yanındaki C düğmesine basılır. Clock bu değere göre ayarlanacaksa, değerin bulunduğu göstergenin yanındaki sayı kliklenir.

Böylece Clock penceresindeki düğmelerin incelenmesi bitti. İsterseniz şimdi de, biraz Tape Deck penceresine bakalım.

TAPE DECK PENCERESİ DÜĞMELERİ:

Tape deck penceresi dört bölüme ayrılabilir.

1> Tape Deck Sayaçları: Bu bölüm, pencerenin üst kısmındaki sayaçlardan oluşur.

2> Tape Deck Düğmeleri: Bu bölüm, sayaçların altındaki düğmelerden oluşur.

3> Track Kontrol Kutusu: Bu bölüm, pencerenin alt sol kısmını oluşturur.

4> Track Listesi: Bu bölüm de pencerenin sağ alt bölümünü oluşturur. (Bkz. Resim 1.)

Bu bölümlerden ilk inceleyeceğimiz, düğmelerin oluşturduğu bölüm. Şimdi buradaki düğmeleri sırayla inceleyelim.

1> Stop düğmesi: Bu düğme Tape Deck'i durdurmaya yarar.

2> Baştan çalma düğmesi: Bu düğme Counter'ı sıfırlar ve böylece daha önce nerede durulmuşsa durulsun, parçanın baştan çalınmasını veya kaydedilmesini sağlar.

3> Çalma düğmesi: Bu düğme, parçayı dinlemeye veya kaydetmeye kalındığı yerden devam etmek için kullanılır.

4> Geriye Sarma düğmesi: Bu düğme. Stop düğmesine basıldıktan sonra aynen normal teyplerde olduğu gibi parçayı geri sarmaya yarar. Düğmeye ne kadar uzun süre basarsanız, counter o kadar hızlı geri sayar. Sayma işlemini başlatmak için düğmenin üzerine sol mouse tuşu ile basmanız ve istediğiniz yere gelinceye kadar basılı tutmanız gerekmekte.

5> Hızlı İleriye Sarma düğmesi: Bu düğme Stop düğmesine basıldıktan sonra aynen normal teyplerde olduğu gibi parçayı ileri sarmaya yarar. Düğmeye ne kadar uzun süre basarsanız, counter o kadar hızlı ileri sayar.

6> Record (kayıt) düğmesi: Bu düğmeye basıldığında, o anda kayıt durumunda olan track'lere kayıt yapılabilmesini sağlar (Kayıtla ilgili bilgi ileride).

7> Undo düğmesi: Bir kayıt işleminden hemen sonra basıldığında, kayıt yapılan trackın (track'la ilgili bilgi ileride) eski durumuna dönmesini sağlar.

Tape Deck'teki çalma düğmeleri, eğer Tape Deck Clock'a bağlı değilse, sadece Tape Deck'in sayaçlarında ilerleme sağlarlar. Yani bu durumda Clock penceresindeki ana sayaç hiç ilerlemez. Eğer Clock, Tape Deck'e bağlı ise hem Clock'taki düğmeler hem de Tape Deck'teki düğmeler çalış için kullanılabilir. Buradan da anlaşılacağı gibi, Tape Deck'le Clock birbirine bağlı olduğunda, Clock'taki düğmeler Tape Deck'i çalıştırmak için kullanılabilir. Tape Deck'in kendi düğmeleri ancak Clock'un başka aletlere de bağlı olduğu bir durumda Clock'u durdurup, çalıştırmadan Tape Deck'in durdurulup çalıştınlabilmesini sağlar.

Evet! Bu aylık yazımızın sonuna geldik. Gelecek ay, kayıt teknikleri ile Tape Deck'in çalışma modlannı inceleyerek yazı dizimizi bitireceğiz. Hoşçakalın..

TFMX editor v.1.5

NOISE TRACKER ve SOUNDTRACKER'dan sonra Şimdi de sıra çok farklı bir müzik editöründe... Evet huzurlarınızda TFMX EDİTÖR ....

KUBİLAY KILIN Ç

İlginç bir müzik programıyla tekrar beraberiz. Bu ay sizinle tanıştıracağım program, diğer müzik programlarından biraz daha farklı. Farklı olmasının sebebi, bize detaya önem veren çok değişik bir mantık sunmasıdır. Bu mantık çerçevesinde işler başlangıçta oldukça sıkıcı ve zor gelebilir. Ama korkmayın bir kaç pratikten sonra tecrübe kazanıp rahatlayacak ve daha önceden kafanızı kurcalıyan bir çok sorundan kurtulacaksınız. Örneğin; ses çeşitlerinin monotonluğu, ses efektlerinin azlığı (Vibrato, Portamento, Echo v.b) gibi bazı sorunların artık sizleri ilgilendirmeyeceğini umuyorum.

Şimdi TFMX'in bu ilginç ve basit (?) mantığına bir göz atalım.

TFMX ve SİZ:

TFMX ile birlikte mükemmel bir ikili meydana getirebilmeniz için, her şeyden önce onu iyi tanımalısınız. Bu tanışma faslı diğer bazı meslektaşlarından (NoiseTracker, Sound FX ve Aegis Sonix gibi) biraz daha yorucudur. Ama bu zahmetli beraberliğin meyvasının daha da tatlı olduğu, tartışılmaz bir gerçek. Şimdi onun kişiliğini daha yakından inceleyelim.

TFMX bir müzik parçasını, küçük parçalara böler (tıpkı bir maddenin parçacıkları gibi) ve onu daha detaylıca işler. Bu parçalar kısaca:

1- Ses,
2- Macro,
3- Pattern,
4- Track'ler

olarak sıralanabilir.

Peki bu parçalar birbirleriyle nasıl bir ilişkiye sahiptirler ?... Bizlerle ne ilgileri var?...

Bu parçaların tümü birbirleri ile içiçedirler. Macro'lar, sesleri kullanan enstrümanlardır. Pattern'ler, bu macro'lardan meydana gelirler. Track'ler de pattern'leri sırayla çalarlar. Bu enteresan ilişkiyi filmin daha sonraki karelerinde sırasıyla detaylıca inceleyeceğiz. Sizden tek ricam, benimle birlikte sabırla seyretmeniz. Ama henüz işin başında olmamıza rağmen şöyle kısaca bir değinmekte yarar görüyorum.

SESLER:

Sesler bir melodinin ve dolayısıyla TFMX in en temel malzemesidir. Sesleri çok özenle seçmeliyiz. Enstrüman disketlerinizde, birbirine benzeyen bazı enstrümanlar olabilir. Fakat müzik içerisinde verdikleri haz ne olursa olsun farklıdır. Müzikte en zor işlerden biri de, bir melodinin bünyesinde taşıdığı duyguya ve ritme yakışan enstrümanı oturtmaktır. Bana sorarsanız kaliteli bir müziğin en önemli ayırdedici özelliklerinden biri de budur.

MACRO'LAR:

Techno Müzik ve diğer müzik çeşitlerinde çok sayıda ses efekti kullanılmaktadır. Bunlar saymakla tükenmez. İşte bizim Macro'larımız da, bu ses efektlerini bir programlama mantığıyla yaratmamızı sağlar. Ama Macro'ların en önemli görevleri hafızada bulunan sesleri yakalayıp duyulabilir hale getirmektir. Örneğin bir zil sesini hafızaya yükledikten sonra, bu sesi kullanan bir çok macro hazırlayabiliriz. Bu ses sayesinde bir çan sesi veya bir solo enstrümanı yaratabiliriz. Ama hafızadaki zil sesi, hala zil sesi'dir. Yani herbir macro bizim için ayrı bir enstrümandır diyebiliriz.

PATTERNLER:

Pattem'ler, macro'lan kullanırlar demiştik. Evet müzik parçanızın notalarının yazıldığı yerler, bu paternlerdir. Pattem'ler adım adım programlanarak yazılırlar. Sanırım aşağıdaki örnek bunu size kısaca açıklıyacaktır.

Diyelim ki, 02 numaralı pattern'e flüt sesini taşıyan bir macro'yu kullanan 4 vuruşluk bir Do notası yazmak istiyoruz.

```
01. adım:
3. Macro'yu kullanarak Do notası çal.!
  I
  I --- > 3. macro flüt sesini kullanıyor.
02. adım:
4 vuruşluk bir zaman aralığı kadar bekle.!
```

Bu örnekte görüldüğü gibi paternler müzik parçamızın anlarını taşırlar. 1. adım bir nota değeri çalar ve 2.adım da, bir sonraki adıma hemen geçmemek için bizim belirlediğimiz süre kadar bekler.

TRACK:

Müzik parçamızın kısımlarını oluşturan paternler hazırladık. Artık bu pattern'leri sırayla çalmamız gerekir. İşte bu track sayfasında adım adım hangi pattem'ler çalınacaksa sırasıyla onlar işlenir ve "PLAY" komutunu verdiğimizde de müzik çalmaya başlar.

Bir müzik parçasının TFMX'deki dünyaya gelişi kısaca böyle.

ÇALIŞMA SAYFALARIMIZ VE BUNLARA BAĞLI SEÇENEKLER:

TFMX'in çalışma düzeni alışa gelmişin biraz dışındadır. Ekranın ortasında; üzerinde çalıştığımız ve bir takım kodlar yazacağımız bir zemin ve etrafında da bazı seçenekler bulunmaktadır. Tüm bu seçeneklere mouse işaretcisiyle ulaşabilirsiniz. Bazı seçeneklere tuşlar yardımıyla da ulaşmak mümkün olabilmektedir.

KULLANIM SAYFALARI:

EDIT TRACK:

Oluşturduğumuz pattern'leri track sayfasında uygun bir sırayla dizeriz. Bu sayfaya geçmek için, mouse işaretçisini "EDIT TRACK" seçeneğinin üzerine getirin ve mause'un sol düğmesine veya kısaca "T" tuşuna basın.

EDIT PATTERN:

Pattern sayfasına geçmek için "P" tuşuna basmak yeterlidir.

EDIT MACROS:

Macro'lann bulunduğu sayfaya geçmek için ise "M" tuşuna basmak kafi.

RECORD PAGE:

Pattern'lere melodiyi tek tek kodlamak yerine, istersek klavyeden de çalarak kaydedebiliriz. Bu sayfada kayıt işlemi sırasında önem teşkil eden bazı parametrelerin ayarlan (Metronom hızı, kayıt hızı v.b) bulunmaktadır. Şimdi bu parametreleri açıklamayı uygun görmüyorum. İleride sırası geldiğinde detaylıca inceleleyeceğiz.

SAMPLE LIST:

Bilgi kayıt ortamlarından çağırdığımız sesler, hafızada biribirlerinin peşi sıra dizilmiş durmaktadırlar. Sample List sayfasında, bu seslere hafızadaki sıralarına göre bakabiliriz.

Burada, bir satırda ilk önce ses ismi yanında başlangıç adresi, onun yanında da kaç bayt uzunluğunda olduğunu gösterir rakamlar bulunmaktadır. Bir de başlangıç adresi ile uzunluğunu belirten rakamlardan başka, eğer sesimiz Loop şeklinde ise yani belirli bir kısmı devamlı tekrar ediyorsa, "loop" sütununda bulunan rakam, loop'un başlangıcının yerini bildirir. Bu rakamlar, bu sesleri kullanan macro'lan yaratırken en büyük yardımcılanmız olacaklar. Seslerin hafızada bulunduğu adres-

leri bildiren rakamlar, gerçek hafıza adresleri değildir.

Bu sayfada bulunan "REMOVE" komutu, listenin sonunda bulunan en son sesi siler.

SAYFA KOMUTLARİ:

Sayfa komutlan, sadece ekranın orta bölgesinde bulunan ses, macro, patern ve track sayfalan ile ilgilidir.

CUT:

Bir pattern, track veya macro'yu başka bir pattern, macro veya track bölgesine kopyalamamızı sağlar. Tabii ,ki bütün bunlar kendi sayfalan arasında gerçekleşir.

Kursorumuzu ilk önce kopyalayacağımız kısmın başına getirir ve daha sonra da "CUT" komutunu işletiriz (Bu sırada "CUT" artık "END" şeklini alır). Kopyalacağımız kısmın sonuna geldikten sonra, "END" komutunu işletiriz. Bu işlemler sonucunda, bu kısım "Buffer"'a yani programın bu iş için özel olarak ayırdığı hafıza bölümüne kopyalanır.

PASTE:

Buffer'de bullunan pattern, macro veya track parçasını yeni pattern, macro veya track bölgesine yerleştirir. Parça nereden itibaren yerleştirilecekse, kursor oraya getirildikten sonra komut işletilir.

CLR:

O sırada üzerinde çalıştığımız sayfayı temizler. Sadece üzerinde bulunduğunuz macro veya pattern sayfası bu seçenekten etkilenir. Macro veya pattem'lerin tümü temizlenmez. Ama track'lerin tümü temizlenir. Bu yüzden dikkatli olmak gerekiyor.

DEL(ETE):

O sırada üzerinde çalıştığımız sayfada kursorun bulunduğu satın çıkarır.

INS(ERT):

Bulunduğumuz macro, pattern veya track sayfasında kursor'un bulunduğu satır ile o satınn altındaki satır arasına bir satır daha ekler. Bu eklenen satır boş bir satır değil, kursor'un üzerinde bulunduğu satınn aynısıdır.

ESC(APE):

Programı terketmek için bu seçeneüi kullanıyoruz.

DOSYA OKUMA VE SAKLAMA İŞLEMLERİ:

TFMX: 4 adet Disk Driver ve 2 adet Had-Dısk'i tanıyabilmektedir. Bilgi saklama veya okuma işlemlerini hangi birimden yürütecekseniz ilk önce belirtmeniz gerekir Bunun için, ekranın sol alt kısmında sürücü isimleri sırayla dizili durmaktadır.Banlardan hangisini tercih ediyorsanız onun üzerine gelip mouse'un sol düğmesine basmanız yeterlidir.

Load Song,. Save Song ve Load Sample seçeneklerini kullandığınız zaman karşınıza bir minik kullanım sayfası çıkar. Bu sayfada:

READ: bilgi saklama ortamının yeni içeriğini okur ve FSTDR olarak saklar.

ERASE; bilgi saklama ortamından dosya siler,

SAVE ALL ON-OFF, READ seçeneğini otomatik olarak gerçekleştirir (isterseniz bu seçeneği kapatarak iptal edebilirsiniz),

Sol kenarda bulunan ROOT seçeneği ise bir üst directory'nin içeriğini görmemizi sağlar.

LOAD SAMPLE:

Bu seçenekle; bir ses yaratma veya ses örnekleme programı aracılığıyla sakladığınız, örneklenmiş veya örneklenmemiş sesleri; seçtiğiniz bir bilgi kayıt ortamından çağırabilirsiniz. Bu bilgi kayıt ortamlan external (veya internal) disk driver veya bir hard-disk olabilir.

Load Sample'ı seçtiğiniz anda program otomatik olarak "DFÜ:Sample/" directory'sine girer ve Write Protect'in kapalı olup olmadığına bakar. Daha sonra directory'de "FSTDR (FASTDIR)" bulunuyorsa onu yükler, yoksa directory'yi okur ve "FSTDR" yaratıp kaydeder. Burada hemen belirteyim TFMX Write Protect kapalı konumdayken disk işlemlerini yürütür. Bunun sebebi de FastDır işleminden kaynaklanmaktadır.

Daha sonra, Sample directory'sinde bulunan sesler bir liste halinde karşınıza çıkar. Burada seçmek istediğiniz sesin üzerine mouse işaretçisini getirip sol düğmeye basın. Bu dosya ismi, sol alt kısımda "PATH" bölümünün altında beliriverecektir. Şimdi bu bölüme gelip ENTER tuşuna basın. Artık ses yüklenecektir. Yalnız bu işlemleri gerçekleştirmeden önce, kayıtlı olan sesin hangi türden olduğunu belirtmelisiniz. Bunun için IFF, DATA veya FUTURE seçeneklerinden birini ON konumuna getirmeniz yeterlidir. TFMX sesleri üç sınıfa ayırır:

1- IFF standırdında bulunan sesler...(IFF)
2- RAW DATA olan sesler..... (DATA)
3- Her türden olan sesler..... (FUTURE)

Burada FUTURE seçeneği, gelecekte çıkabilecek herhangi bir ses kaydı standırdına yönelik bir önlem niteliğinde hazırlanmıştır. Ses ne türden olursa olsun hafızaya aktarılır.

LOAD SONG:

Burada daha evvel üzerinde çalışmış olduğunuz veya bitirmiş olduğunuz müzik parçalarını, bilgi kayıt ortamlarından çağırıp tekrar üzerlerinde çalışabilir veya dilerseniz çalıp dinleyebilirsiniz.

"Load Song" seçeneğini seçtiğiniz anda, oluşacak tüm işlemler tıpkı "Load Sample" seçeneğinde olduğu gibidir. Aynca bir parça çağırmak için de aynı işlem basamaklan geçerlidir. Aralarındaki tek fark, burada Song directory'sinin kullanılmış olmasıdır.

Song directory'sinde müzik parçalarından başka bir de "EMPTY" isimli bir müzik parçası bulunmaktadır. Bu dosya, aslında bir müzik parçası değildir. Eğer tüm işlemlere sıfırdan başlayıp tüm yaptıklarınızı silmek isterseniz, bu dosyayı çağırmanız gerekli. Bu size garip gelebilir. Programcı neden "CLEAR ALL" (Hepsini sil) komutunu programa eklememiş diyebilirsiniz. Ancak programcı en çok kullanılmayan bazı seçenekleri hafızada boşu boşuna barındırmayıp size daha geniş bir kullanım sahası açmayı daha uygun görmüş.

SAVE SONG:

Yapmış olduğunuz veya daha sonra üzerinde tekrar çalışmak istediğiniz müzik parçalarını, bu seçenek sayesinde bilgi kayıt ortamlarında saklayabilirsiniz.

TFMX, bir müzik parçasını birbirini tamamlayan 3 adet ayn dosya halinde saklar. Bunlar:

1- İnfo dosyası (Bu Dos'daki ınfo dosyasından farklıdır).
2- Müzik bilgilerinin saklandığı dosya.
3- Müzik parçasının kullandığı seslerin bulunduğu dosya.

Bir müzik parçasını ilk defa kaydetmek için ilk önce parça ismini yazıp daha sonra da ENTER tuşuna basmak yeterlidir. Tabii Write Protect'i kapalı konuma almayı ihmal etmeyin.

Bu aylık TFMX hakkında bu kadar sohbet bence yeterli. Önümüzdeki sayıda Macro'lann nasıl yaratıldığını ve kod tablosunu bol bol örnekler vererek anlatacağım. Gelecek ay görüşmek ümidivle. Hoşçakalın.ü

NEDİR BU WORKBENCH?

Merhaba... Geçen ay Workbench araçlannın tanıtımını sürdürmüştük. Bu ay, yine Workbench araçlarından "PREFERENCES" ile anlatımlarımıza devam edeceğiz.

PREFERENCES:

Hatırlarsanız şu ana kadar yazımızın pekçok yerinde, Amiga'nın set edilmiş değerlerinden bahsettik ve zaman zaman gereken yerlerde bu değerlerin ayarlanmasının zorunluluğundan sözettik. İşte Workbench'in set edilmiş bu değerleri, "PREFERENCES" içinde bulunur ve değiştirilmek istendiğinde bu araç kullanılır.

Amiga'nın set edilmiş değerlerini, Workbench'i yüklediğinizde görüntülenen ekran renklerinden tutunda, sistem tarihi ve saatine, kullandığınız printer'in ve ayrıntılarının tanımlanmasına kadar sistemin ihtiyaç duyduğu tüm bilgiler olarak düşünebilirsiniz.

Preferences, Workbench penceresinde ya bir araç ikonu olarak ya da bir çekmece ikonu olarak (Workbench'in versiyonuna göre Prefs olarak da etiketlenmiş olabilir) bulunur. Preferences'in çekmece olduğu durumda, biraz sonra açıklayacağımız bölümlere doğrudan ulaşım için çeşitli ikonlar görebilirsiniz.

"Preferences" olarak etiketlenmiş araca çift klik yaparak açtığınızda, Preferences penceresi görüntülenir. Preferences penceresinde o an tanımlı olan değerler bulunur ve bu değerler ile ilgili yapılacak değişikliklere izin verilir. Şimdi isterseniz bu penceredeki kutuları sol taraftan başlayarak tek tek inceleyelim.

TARİH VE SAAT: Görüntülenen tarih ve saat sistemin o anki saat ve tarihini ifade eder. Her iki sistem bilgisi de yan taraflarındaki ok kutucuklarını ortak kullanır. Tanımlı tarih ve saati değiştirmek için, istenen hane kliklenerek oklar yardımıyla artırılıp azaltılabilir.

TEXT: "Text" olarak etiketlenmiş kutu, bir görüntü satırının harf, sayı ve sembol olarak kaç karakter alabileceği ile ilgilidir. Etiketin yanındaki 60 ve 80 kutuları arasında seçim yaparak bir satırda- 60 ya da 80 karakter yazılabilmesini sağlayabilirsiniz. RGB monitörler ekranda 80 karakteri net olarak gösterebilirken, kaliteli NTSC monitör ve televizyonlar ancak 60 karakteri net olarak gösterebilir.

CLI: Workbench 1.3 versiyonunda bulunmayan bu seçenek, AmigaDOS penceresine girmeyi sağlayan CLI ikonunun görüntülenip görüntülenmemesini sağlamak için kullanılır. CLI etiketinin yanındaki "On" kutusu ile ikonun görüntülenmesini, "Off' kutusu ile de görüntülenmemesini sağlayabilir ve böylece AmigaDOS bölümüne girilmesini engelleyebilirsiniz.

KEY REPEAT DELAY: Herhangi bir tuşu basılı tutarken tuşun karşısındaki karakterin tekrarlanması için geçen sürenin artırılıp azaltılmasını sağlar. Süreyi azaltmak için kutudaki işaretçiyi sağa, artırmak için ise sola çekmek gerekir.

KEY REPEAT SPEED: Herhangi bir tuşu basılı tuttuğunuzda, tuşun tekrarlanma hızını buradan ayarlayabilirsiniz. "Key Repeat Delay" olarak etiket-

lenmiş kutunun içindeki yuvarlak işaretçimi sağa çekerek tuş tekrar hızını artırabilir, sola çekerek azaltabilirsiniz.

WORKBENCH INTERLACE: Görüntü modunu değiştirmek için kullanılır Workbench ekranı normalde 320*200 düşük çözümleme modunda açılır. Görüntü modlarını çeşitli grafik programlarından biliyorsunuz. Preferences ekranında "Workbench Interlace" olarak etiketlenmiş bölümdeki ON kutusunu seçerek görüntü modunu Interlace'e çevirebilirsiniz. Interlace modda Workbench ekranındaki yatay satır sayısı iki katına çıkar. Normal monitörlerde titremeye sebep rcması nedeniyle pek tercih edilmeyen bir moddur. Burada Interlace On yaptıktan sonra modun aktif hale gelebilmesi için Amiga'yı reset etmeniz gerekir (tabii preferences'i yeni haliyle kaydettikten sonra).

MOUSE HIZI: Workbench Interlace kutularının alt tarafında, yanlarında mouse resmi bulunan iki ayarlama bölümü bulunur. Bunlardan içinde 1, 2 ve 4 kutuları bulunan bölüm, mouse'u hareket ettirdiğinizde işaretçinin ne hızla hareket edeceğini ayarlamak için kullanılır.

ÇİFT KLİK ARALIĞI: Mouse hızı bölümünün yanındaki çek işaretleri ile çift klik aralığının miktarını ayarlayabilirsiniz. Çubuğun içindeki nokta en üstte ise mouse'un seçim düğmesine çok çabuk iki kez klikleyebilirsiniz. Nokta aşağı indikçe iki klik arasındaki süre uzar.

GÖRÜNTÜYÜ MERKEZLEME: Preferences ekranının ortasındaki büyük kutudan bir video görüntüsündeki resmi ekranda farklı yerlere yerleştirebilirsiniz. Bunun için kutunun içindeki kesilmiş bir köşeye benzeyen işaretçiyi seçim düğmesi ile işaretleyip çekerek kutuda istediğiniz yere yerleştirebilirsiniz.

RENK KUTUSU: Preferences penceresinde alt kısımda bulunan renk kutusu ile sistemin o anda kullandığı renkler değiştirebilir. Bu renkler Workbench'in kullandığı 4 ana renktir ve dikkat ederseniz kullanılan renkler, renk kutularında bulunan 4 renkten biridir. Kutularda bulunan renkler; kırmızı, mavi ve yeşil renklerin karışımından oluşur. Renk kutularının altında bulunan R, G ve B etiketli kutulardan istenen renk seçilerek değiştirilebilir. Seçili olan renk kutusu, seçili olduğunu belirten (kullanılan renklere bağlı olarak) farklı renkte bir çerçeve içine alınmıştır. Mouse'un seçim düğmesi ile değiştirilmek istenen renk kliklenerek alttaki renk kutularında renk tonlan ile oynamak suretiyle istenen renk tonu elde edilebilir. Renkleri değiştirdikçe, ekranda değiştirdiğiniz rengi kullanan kısımlardaki rengin değiştiğini farkedeceksiniz.

Workbench renklerini değiştirdikten sonra olduğu gibi kullanabileceğiniz gibi, renkleri ilk haline döndürmek isterseniz "Reset Colors" kutusunu klikleyerek yaptığınız tüm değişiklikleri iptal edebilirsiniz.

CHANGE SERIAL: Amiga'ya seri porttan bağlanmış herhangibir yan birim kullanılıyorsa, iki birim arasında iletişim sağlamak için gereken ayarlamalar bu bölümden yapılır. "Change Serial" kutusu kliklendiğinde o anki tanımlı Serial bilgileri içeren yeni bir ekran görüntüye gelir. Bu ekranda tanımlanacak serial değerler şunlardır:

. ***Baud Rate:*** Seri bağlantıdan saniyede transfer edilen bit sayısıdır. Tanımlı olan Baud Rate'i değiştirmek için kutunun yanındaki oklar kullanılır. Baud Rate, Amiga'ya bağlanan yan birimin kitabında belirtilmiştir.

. ***Buffer Size:*** Serial Buffer (tampon), seri iletişim için ayrılan belleğin alanıdır. Gereken bellek miktarı için yine seri bağlanan birimin kitabına bakabilirsiniz.

. ***Read Bits:*** Seri bağlantıdan kabul edilen her karakter için beklenen bitlerin sayısıdır. Bu sayı 7 ya da 8 olabilir.

. ***Write Bits:*** Her karakter için seri bağlantı yolu ile gönderilen bitlerin sayısıdır. Read Bits gibi, Write Bits de 7 ya da 8 bit olarak set edilebilir.

. ***Set Bits:*** Stop biti, karakterlerin sonuna eklenen 1 ya da 2 olarak belirtilebilen bir karakter sonu işaretidir. Bu sayı, seri bağlantıdan gönderilen her karakterin sonuna eklenir ve bu sayı okunduğunda bilginin sonu olduğu kabul edilir.

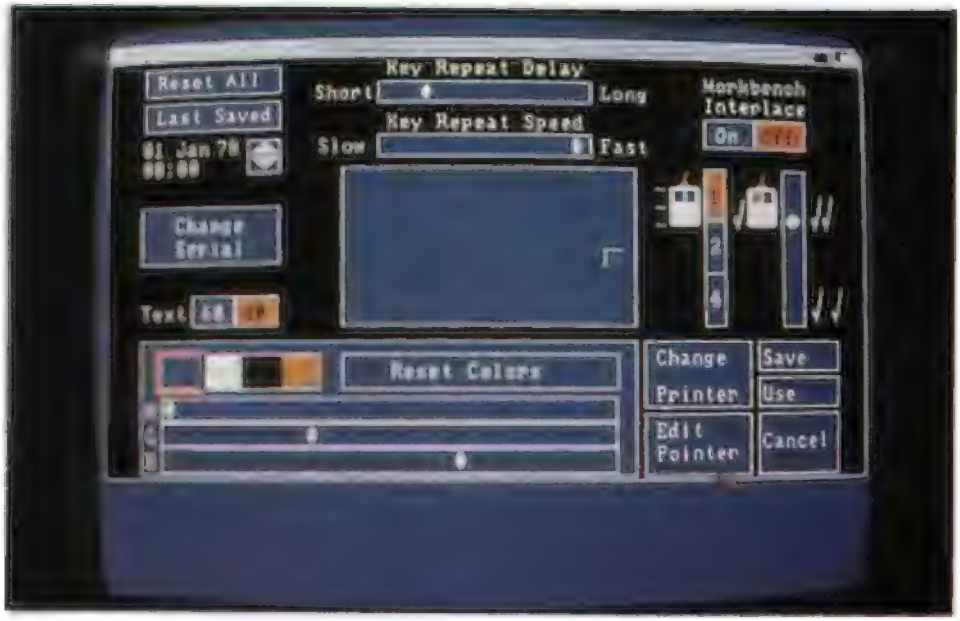
. ***Parüy:*** Parity, iletim hatalarını azaltmak için kullanılan bir methottur. Parity kontrolü yapılmayacaksa "None", sürekli yapılacaksa "Even", ara sıra kontrol edilecekse "Odd" olarak ayarlanır.

. ***Handshaking:*** Seri bağlantı yoluyla yapılan bilgi akışını kontrol eden iki methottan birini belirlemek için kullanılır. Bu methotlar xON/xOFF ve RTS/CTS methotlandır. Hiçbiri kullanılmayacaksa, "None" seçilir.

Burada yapılan ayarlamalar tamamlandığında OK kutusunu klikleyerek yeni değerleri set ederek, Cancel kutusunu seçip ayarlamaları iptal ederek Preferences ekranına geri dönebilirsiniz.

CHANGE PRINTER: Amiga'ya bir printer bağlanırsa, bu printer'ın tanımının yapılması gerektiğinden yazımızın bazı bölümlerinde bahsetmiştik. İşte bağlanan printer tanımlamalarının yapılacağı bölüm, Preferences ekranının "Change Printer" kutusu kliklendiğinde görüntülenen ekrandır. Ekran, değişik printer özelliklerinin tanımlanacağı farklı bölümlere ayrılmıştır.

. ***Printer Tipi:*** Ekranın sağ üst köşesinde görüntülenen ve Amiga tarafından desteklenen printer isimlerinin bulunduğu listeden belirlenir.Kullandığınız printer



markasını, bu listeden kutunun yan tarafındaki oklan kullanarak bulabilirsiniz.

Amiga, bu listede bulunan her printer için "devs:" directory'si içinde bir dosyaya sahiptir. Bu dosyada seçilen printerlerin hardware olarak tanımlamaları mevcuttur. Çeşitli disketlerde farklı printer listeleri ile karşılaşabilirsiniz.

Listede ismi bulunmayan, ancak "Printer Drive" dosyası mevcut olan bir printer'ı kullanmak için, printer listesinden "Custom" seçilir. Sonra da "Custom Printer Name" etiketli kutuya kullanılan printer'ın ismi yazılır.

Amiga tarafından desteklenmeyen ve dosyası bulunmayan bir printer'ı kullanmak için, yine listeden Custom seçilir. Ancak bu kez printer ismi olarak "Generic" yazılır. Bu şekilde birçok printer ile normal yazılan dökebilirsiniz, ancak grafik ve italik gibi extra stillerdeki yazılan yazdıramazsınız.

• ***Paralel** ya da Seri Bağlantı:* Ekranın sol üst köşesinde, printer'ın Amiga'ya hangi porttan bağlandığını belirleyeceğiniz bölümdür. Printer özelliğine göre; bağlantı seri porttan yapılırsa, buradaki "Serial" ikonu, paralel porttan yapılırsa "Parallel" ikonu seçilir.

Amiga'ya bağlanan printer'ların pekçoğu hem paralel hem de seri arabirime sahiptir ve her iki porttan da çalışır. Ancak genelde plotter (çizici) gibi bazı özel kullanımlar dışında seri port kullanımaz. İşte bu özel kullanımlar için serial ayarlaması yapmanız gerekebilir. Tabii sonra da yukarda bahsettiğimiz seri bağlantı ayarlamalan mutlaka yapılmalıdır.

• ***Paper** Size:* Printer'ın kullandığı kağıt tipini ayarlamak için kullanılır. Önceden tanımlanmış 4 tip kağıt boyutu vardır:

US **Letter:** 8-1/4 inç genişlik, 11 inç uzunluk (yak. 20.96*27.94 cm)

US Legal: 8-1/4 inç genişlik, 14 inç uzunluk (yak. 20.96*35.56 cm)

Narrow Tractor: 9-1/2 inç genişlik, 11 inç uzunluk (yak. 24.13*27.94 cm)

Wide Tractor: 14-7/8 inç genişlik, 11 inç uzunluk (yak. 37.85*27.94 cm)

Bunlar dışında bir kağıt genişliği kullanmak isterseniz, Custom kutusunu kliklemelisiniz. Bunu yaptıktan sonra, "Length" etiketli kutuya da kullandığınız kağıdın genişliğini, satır sayısı ile girmelisiniz.

Bazen Epson ya da diğer dot matrix printer'larda çıktı alınırken boş satırlar basılır. Bunu engellemek için, kağıt genişliğini Custom yapabilirsiniz.

Left ve Right Margin: Printer'dan çıktı alınırken, yazının sol ve sağ kenarında bırakılacak boşlukların karakter olarak belirlenmesi yapılır. Burada belirtilen karakter sayısı, satır başlarında ve sonlarında bırakılacak boşlukları ifade eder. Örneğin "Left Margin: 5", her satırın başında mutlaka 5 karakter uzunluğunda boşluk bırakılacağını, "Right Margin: 75" ise 75. karaktere kadar yazılıp alt satıra geçileceğini belirtir. Bu marjin rakamlarıyla, bir satıra 70 karakter yazılır.

. ***Paper Type (Kağıt Tipi):*** Printer'da kullanılan kağıt tipi belirlenir. Sürekli form kullanılıyorsa "Fanfold", tek kağıt kullanılıyorsa "Single" seçilir.

. ***Quality (Kalite):*** Yazım kalitesi ile ilgilidir. Hızlı fakat düşük kaliteli yazım için "Draft", yavaş ancak yüksek kaliteli çıktı için "Letter" seçilir.

. ***PUch (Kalınlık):*** Karakterlerin puntosunu (büyüklük) yazılacağını seçmek için kullanılır. 10 pitch. 12 punto; 12 pitch. 10 punto: 15 pitch. 8 puntoya karşılık gelir.

. ***Spacing*** *:* Satırlar arasındaki boşluklan ayarlamak için kullanılır. Ayarlama, bir inç'e yazılacak satırların 6 ya da 8 olması şeklinde yapılır (İpi: lines per inç)

Workbench 1.2'de Preferences ekranında, "Graphic Select" olarak etiketlenmiş bir kutu bulunur. 1.3 versiyonunda ise, bu kutunun yerinde "Graphic 1" ve "Graphic 2" etiketli iki ayn kutu mevcut. 1.2'deki kutunun yerini, 1.3'te "Graphic 1" almış.

GRAPHİC SELECT / GRAPHİC 1: Resimleri printer'dan çıkartırken kullanılacak değerlerin ayarlanacağı bölümdür.

• ***Shade:*** Resmin printer'dan renkli (Color), gri tonlarında (Grey Scale) ya da siyah/beyaz (Black and White) çıkması için gereken ayarlamalar buradan yapılır. Burada 1.3 versiyonun 1.2'den bir farkı daha var: Grey Scale 2. Bu shade modu A2024 monitör kullananlar tarafından yapılan resimler için düşünülmüş, zira A2024 grinin maksimum 4 tonunu destekler.

• ***Aspect:*** Resmin printer dökümü normal olarak satır satır ve yatay olarak olur. İşte Aspect bölümündeki "Horizontal" işte bu normal hali ifade eder. "Vertical" seçildiğinde resim kağıda dikey olarak basılır.

• ***Image:*** Resmin olduğu gibi (Positive) ya da negatifinin (Negative) basılması sağlanabilir. Burada belirlenecek değer yalnız siyah/beyaz ve gri tonlarında basım sırasında geçerli olur.

• ***Threshold:*** Siyah/beyaz yazım için hangi renklerin beyaz ve hangilerinin siyah basılacağını tespit etmenize izin verir. Threshold değerini etiketin altındaki çubukta bulunan oku mouse'un seçim düğmesine basıp çekerek değiştirebilirsiniz. Image değeri Positive ve Threshold değeri 2 iken sadece görüntüdeki en koyu renk siyah, kalan renkler beyaz basılır. Threshold değerini artırdıkça, açık renkler de siyah olarak basılacaktır. Image Negative iken en yüksek threshold değeri seçilirse, açık renkler siyah olarak basılacaktır.

Burada değinilmesi gereken nokta,bu bölümde yapılan ayarlamaların hepsinin bütün printer'lar için geçerli olmadığıdır. Örneğin "Daisy Wheel" denen papatya kafa kullanan letter-quality printer'ler, yalnız tek kalitede çıkış verebildikleri için yapılacak ayarlamaları kabul etmez. Bunun için istediğiniz sonuçlan alamazsanız, elinizdeki yazıcının kitabına bakarak nedenini bulabilirsiniz.

Bu bölümden çıkış için yine "OK" ya da Cancel" kurulan mevcut. OK ile seçimlennizi onaylayarak, Cancel ile yaptığınız değişiklikleri iptal ederek Preferences ekranına geri dönebilirsiniz.

GRAPHİC 2: Workbench 1.3'teki Preferences'a, gelişmiş printer grafik özelliklerini desteklemek için ilave edilmiştir.

.SntOOthİng [On/Off]: Diyagonal çizgileri pürüzsüz hale getirir. Bu seçenek özellikle, Prowrite, Citydesk gibi grafikleri destekleyen kelime işlem programları için konulmuş.

• ***Left Offset:*** Yatay olarak resmi ofset usulü basarken sol marjin ayarlaması yapar.

. ***Center [OnlOff]:*** Resmi yatay olarak basarken kağıda ortalar. Bu değer Left Offset değerine göre önceliklidir.

• ***Density [1 - 7]:*** Grafik basım yoğunluğu seçilir. En düşük yoğunlukta kısa olan basım süresi, yoğunluk arttıkça uzar.

. ***Color Correct R/G/B*: Renkli** printer kullanıyorsanız, printer renkleri ile ekran renklerini uyumlaştırmaya çalışır. Bu opsiyon ekrandan printer'a gönderdiği tüm renk tonlarını kırmızı, mavi ve yeşil ile uyumlaştırmak için uğraşır. Renk uyumlaştırma aktif yapılmazsa 4096 olan basılabilecek renk sayısı, aktif olduğunda 3172'ye düşer, çünkü seçilen her renk için 308 ton kaybolur.

• ***Dithering [Ordered I Halftone I F-S]:*** Resim renklerinin koyuluk modu seçilir. Graphic 1 bölümünde Black and

White seçilmişse, bu seçim etkisiz olur. Ordered metodunda, renk koyuluğu printerin nokta uçlarına bağlı olarak gölgelendirme şeklinde yapılır. Halftone, gazetelerde kullanılan tekniğe benzer ve ancak 150 dpi'dan fazla basabilen yüksek yoğunluktaki printerlerde kullanılabilir. F-S metodu da bu tür printer'larda çalışır. ancak hız yan yarıyadır. F-S, Floyd-Steinberg hata dağıtım metodunu kullanacak printer'ın renk yoğunluklarını şekillendirir. F-S modu aktif yapıldığında Smoothing otomatik olarak Off durumuna geçer

. ***Scaling [Fraction/Integer]:*** **ölçülendirme** methotu seçilir. Tanımlı mod olan Fraction modunda, normal ölçülendirme yapılır. Integer modunda ise, ekranda görüntülenen her noktanın çıktısı x ve y boyutlannda eşit oranlardaki noktalara alınır. Mesela ana resim 320*200 ise printer çıktısının genişliği 320, 640 ya da 960 nokta olabilir. Yükseklik ise 200, 400 ya da 600 nokta olacaktır. Bu seçenek resmi grid şeklinde yatay ve dikey çubuklar gibi seçecektir.

. ***Width Limit:*** Printer çıktısı alınacak resim için genişlik belirtilir. Bu genişlik; inç, pixel ya da çarpım faktörü olabilir.

. ***Height Limit:*** Printer çıktısı alınacak resim için yükseklik belirtilir. Yükseklik, inç, pixel ya da çarpım faktörü olarak verilebilir.

. ***<- Limits [Ignore|Bounded| Absolute | Pixels | Multiply |:*** **Genişlik** ve yükseklik sınırlarının nasıl belirleneceği tespit edilir. Ignore, tanımlı değerdir ve verilen sınırlar umursanmaz, resmin boyutları şu formüllerle ayarlanır:

Genişlik = (Sağ Marjin - Sol Marjin + 1) / bir inçteki karakter sayısı

Yükseklik = bir sayfadaki satır sayısı / bir inçteki satır sayısı

Bounded ile resmin sınırlan Width Limit ve Height Limit bilgilerine göre ayarlanır. Absolute modunda verilen genişlik ve yükseklik rakamlarının mutlak değerleri kullanılır. Pixels modunda ise resim derlenirken inç olarak ölçü yerine pixeller kullanılır. Multiply modunda, Width Limit ve Height Limit ölçüleri çarpım faktörü olarak kullanılır. Örneğin, Width Limit'in 2, Height Limit'in 4 verildiği durumda Multiply aktif yapılırsa; 320*200 boyutlarında bir resim 640 (320*2) * 800 (200*4) olarak basılır.

EDİT POINTER: Workbench ekranında kullanılan mouse işaretçisini değiştirmek için kullanılan bölümdür. Preferences ekranındaki "Edit Pointer" kutusunu kliklediğinizde, Icon Editor'dekine benzer bir editleme ekranı görüntülenir. Ekranın sol köşesinde o an kullanılan (değiştirilmediyse küçük ok) işaretçinin bulunduğu edit penceresi, bu pencerenin sağ tarafında ise 4 Workbench rengi üzerinde aynı işaretçinin kopyası bulunur. Bu kopyalar, işaretçinin Workbench'teki değişik renkler üzerinde nasıl görüneceği konusunda size yardımcı olur.

. ***İŞARETÇİNİN RENKLERİNİ DEĞİŞTİRME:*** İşaretçi, Workbench'in kullandığı renklerden farklı renkler kullanabilir. Edit Pointer ekranında o anda yüklü olan işaretçinin kullandığı renkler tanımlı olarak edit penceresinin altındaki renk kutularına yerleşir. Değiştirilmek istenen renk, 4 renk kutusundan seçilerek alttaki R (kırmızı). G (yeşil) ve B (mavi) çubuklarından ayarlanabilir. Renk kutulanndaki renkleri değiştirdikten sonra, eski hallerine döndürmek isterseniz, "Reset Color'"ı seçerek yaptığınız değişiklikleri iptal edebilirsiniz.

. ***İŞARETÇİYİ DEĞİŞTİRMEK:*** İşaretçiye ilaveler yapmak için renk seçilerek seçim düğmesi ile istenen pixeller boyanır. İşaretçiden bazı bölümler silinecekse, fon rengi seçilerek silinecek pixeller üzerinden geçilir. Tamamen yeni bir işaretçi oluşturmak için, "Clear" kutusu kliklenerek edit penceresi silinir ve yine bu pencerede yeni işaretçi oluşturulur. Eski

işaretçiyi geri almak da çok kolay; "Restore" kutusunu seçerek yeniden edit penceresine yerleşmesini sağlayabilirsiniz.

. ***İŞARETLEME NOKTASI:*** Her işaretçi, seçim yaparken kullandığı bir işaretleme noktasına sahiptir. İşaretçiyi yüklediğinizde okun ucundaki turuncu noktayı farketmişsinizdir. İşte kullandığımız işaretçinin *İşaretleme Noktası* burasıdır. Herhangi bir seçim yaparken seçilecek ikonun üzerine mutlaka bu nokta gelmelidir, yoksa seçim yapamazsınız.

İşaretleme noktasını değiştirmek için, "Set Point" seçeneği kullanılır. Bu seçeneği kliklediğinizde, işaretleme noktası kaybolur ve yeni noktayı seçmenizi bekler. İşaretleme noktasının turuncu noktası seçtiğiniz yeni yere yerleşir.

İşaretçi editleme penceresinden "Cancel" kutusunu klikleyip yaptığınız değişiklikleri iptal ederek, "Ok" kutusunu klikleyip değişiklikleri onaylayarak Preferences ekranına geri dönebilirsiniz.

RESET ALL: Preferences'ta yapılan değişiklikleri iptal ederek orjinal Workbench değerlerine dönmek için kullanılır.

LAST SAVE: Preferences'ta yaptığınız değişiklikleri son kaydettiğiniz haliyle geri çağırmak için kullanılır.

SAVE: Preferences penceresinde yapılan değişiklikleri sürekli kullanmak için diskete kaydederek Preferences'tan çıkış için kullanılır. Bu işlem yapılırsa, sistemin set edilmiş değerleri artık sizin belirlediğiniz değerler olacaktır.

USE: Belirlenen sistem değerlerini diskete kaydetmeden sadece o an kullanmak amacıyla değiştirdiğinizde, bu seçeneği kullanarak Preferences'tan çıkabilirsiniz. Belirlediğiniz değerler, Amiga'yı kapatıp açtığınızda ya da resetlediğinizde kaybolur.

CANCEL: Yapılan tüm değişiklikler iptal edilerek Preferences penceresinden çıkılır. Set edilmiş değerlerde herhangi bir değişiklik olmaz.

Workbenc araçlannı Preferences ile tamaladık . Gelecek ay Workbench'in diğer özellikleri ile tanıtımına devam edeceğiz.

Hoşçakalın.....

GÖKHAN ŞENER

Işıklar, kamera, motor! Bu sözler, bir filmin çekimi sırasında, belki de en çok tekrarlanan cümleyi oluşturur. Aegis firmasının aynı adlı, "script", yani senaryo programı ile animasyon programlarınıza güçlü bir slideshow-animator ekleyebilirsiniz.

Eğer yukardaki kısacık girişten etkilendiyseniz, size genel bir açıklama ile programın nimetlerini söyle bir sunalım. Daha önce de söylediğim gibi, programımız senaryo kontrollü bir slideshow sistemi. Bu sistemin amacı, sizin daha önceden ayrı ayrı ürettiğiniz resimleri, animasyonları ve müzikleri, yine sizin tanımlayacağınız bir senaryo dahilinde birleştirerek kapsamlı bir animasyon oluşturmak. Slideshow senaryosunu hazırlarken, sahneden sahneye geçiş, zamanlama ve müziği senkronize etme gibi problemlerle bilgisayarımız uğraşacak. Program ekran geçişlerinde pek çok efekt kullanabiliyor ve programımızın tüm ekran modlarında çalıştığını da belirtmek gerek. Programda birleştireceğiniz animasyon sahneleri için, herhangi ANIM dosyalarını kullanabilir, sesler için SONIX formatında kaydedilmiş müzik ve efektleri animasyonlarınıza dahil edebilir ve her türlü IFF resim dosyasını da normal slideshow veya özel uygulamalar için kullanabilirsiniz. Bu özel uygulamalara örnek olarak, renk geçişleri ile oluşturulan ve gerçekte tek ekranda çizilmiş hareketli arkaplanları gösterebiliriz. Eğer böyle bir programın işinize yarayacağına inanıyorsanız, onu bir şekilde temin edin ve yazının devamını okumaya başlayın. Yalnız bir uyarım var, eğer programı bir data disketiyle beraber temin edemediyseniz, programı çalıştırmadan önce kendinize bir iki tane animasyon sahnesi ve müzik yapıp bir diskete saklayın, çünkü bu programın efektlerini ve gücünü anlayabilmenin en kolay yolu bol bol denemeler yapmak.

Programı yükledikten sonra program hakkında kısa bilgi veren bir pencereyle karşılaşıyoruz. Eğer bu pencereye herhangi bir nedenle yeniden gerek duyarsanız (mesela ekran çözünürlüğüne bakmak için), onu project menüsündeki **"ABOUT"** seçeneği ile tekrar çağırabilirsiniz. Bundan başka, programımızın project menüsünde **"NEW". "ÖPEN", "SAYE". "SLEEP"** ve **"QUIT"** seçenekleri var. Bunlardan **NE\V** bütün senaryoyu silerken, **ÖPEN** ve SAYE seçenekleri bildiğimiz dosyalama işlemlerini gerçekleştirerek yazdığınız senaryoyu diskete kaydediyorlar. **QUIT** ile de programdan çıkabilirsiniz. Bu menüdeki **SLEEP** seçeneği, pek sık rastlanan türden olmayan bir özellik. Bu seçenek aktif edildiğinde, programdan çıkarak Workbench ekranına dönersiniz, fakat ekranda **"Aegis LCA!** x.x" adında bir pencere açılır (x.x programın version numarası). Workbench'ten yapacağınız işlemler bittikten sonra bu pencereyi kaparsanız, programımız yeniden aktif hale geliyor ve tabii bu arada senaryo da silinmiyor.

Programımızda bir senaryo oluştururken ilk yapmamız gereken şey, ekran çözünürlüğünü seçmek. İlk önce Display menüsünden Amiga'nın grafik modlarından birini seçin ve sonra Interlace ya da Halfbrite/HAM modlarını isteyip istemediğinizi belirtin. Bu arada iki önemli hatırlatmam var. Birincisi, programımız gösterim sırasında, belirttiğiniz ekran modundan başka bir modda çizilmiş resim ve ANIM dosyalarını reddedecektir. İkincisi de, Display menüsündeki Video-Res diye belirtilen ekran modu overscanned bir lores ekranıdır (mesela Videoscape animasyonlarını programla kullanırken, genelde bu mod gerekiyor).

Ekran modunu seçtikten sonra, sıra geliyor senaryoyu hazırlamaya. Video menüsündeki **EDİT** seçeneği ile amacımıza kavuşacağız. Edit'i seçtiğinizde karşınıza ilk olarak **VİDEO SCRİPT** penceresi çıkacak. Bu penceredeki seçenekler, slideshow senaryosunun adımlarını sıralamamızı sağlayacaklar. Gördüğünüz gibi ekranda, bu adımlan satır satır gösteren ve hakkında kısa bilgi veren bir menümüz var. Bu menüdeki satırlardan birinin üzerine gelip klick'lerseniz, bu satın edit etmek için aktif hale getirirsiniz. Bu menünün kenarındaki **TOP, PREV, NEXT** ve **BOTTOM** seçenekleri ile de uzun bir senaryo listesini sırayla en tepe noktaya, bir geriye, bir ileriye ve en aşağı noktaya kaydırabilirsiniz. Burada kendinize boş satır açmak için **INSERT** seçeneğini kullanacaksınız. INSERT seçeneği, ekranda aktif ettiğiniz satırın bir gerisine boş bir satır açar. **DELETE** ve **CLEAR** seçenekleri ile o an aktif halde bulunan senaryo satırını veya tüm senaryoyu silebilirsiniz. Edit seçeneği ise sizi, o an bulunduğunuz senaryo satırını "yazmanızı" sağlayacak olan **FRAME SPECS** menü penceresine götürecektir.

Frame Specs menüsü karşınıza geldiğinde, ekrandaki seçeneklerin bloklar halinde gruplaşmış olduklarını göreceksiniz. Ekranın en üst satın, o satırda olacak olayı, ve bu olayın kullanacağı dosya veya buffer'ları seçmek içindir. Senaryodaki zamanlama parametreleri de bu satırda bulunurlar. Daha aşağı bloklar ses ve animasyon gösterimiyle ilgili parametrelerin ayarlandığı bloklar ve offset bloğudur. Pencerenin yaklaşık yansını kaplayan **"Transitions"** yani ekran geçişleri bloğu ise bize istemediğimiz kadar geçiş efekti sunmaktadır.

Bu bulunduğumuz durumda üzerinde durmamız gereken konulardan biri de buffer, yani tampon halı/alan kullanmak. LCA, birazdan göreceğimiz işlemleri yaparken genelde iki yolla bilgilere ulaşır. Bu yolların ilki, bilgiyi doğrudan disketten yüklemek, yükler yüklemez de anında kullanmak ve işi bitince de silmektir. Halbuki birazdan göreceğimiz pek çok özel

durumda LCA, gerekli bilgiyi hafızadaki 1'den itibaren numaralanmış tampon bölgelere atar ve yeri geldiğinde burdan okuyarak kullanır. Burada, "l'den itibaren numaralanmış" cümleciğine dikkatinizi çekerim; çünkü buffer numarası olarak gireceğiniz bir sıfır, programımızın bir bilgiyi disketten okumasına ya da o an kullanmakta olduğunuz seçeneğe göre kilitlenmesine sebep olabilmektedir.

Fıame specs penceresinin ilk satırında en solda yer alan pencerecik, ki bu sizin boş seçtiğiniz bir satır için Blank# şeklinde gösterilir, o senaryo satırının olayını belirler. Eğer mouse ile bu pencereciğin alanı içine girip klick'lerseniz, bir senaryo satırı için kullanabileceğiniz tüm olayların bulunduğu bir menüyle karşılaşırsınız. Mouse'un sol tuşundan elinizi kaldırmadan menü seçeneklerinden birini seçer ve tuşu bırakırsanız, pencereciğin içeriğinin seçtiğiniz seçeneğe dönüştüğünü göreceksiniz. Şimdi bu menüdeki seçenekleri inceleyelim.

Blank#: Boş bir ekranı istediğiniz bir sûre ekranda bırakır.

Color Bars: Bu seçenek, özellikle ekran geçişlerini test ederken çok yardımı dokunacak olan renkli çubuklan ekrana getirir. Bu çubuklar aynı TV test yayınlarında kullanılanlara benzerler ve ekran gösterimiyle ilgili herşeyi, IFF resimler ne bu çubukları göstererek deneyebilirsiniz.

Load Buff: Seçeneğin yaptığı, bir resim veya anim dosyasını hafızadaki bir buffer'a yüklemesi.

Append Buff: Bir buffer'ın içeriğini silmeden ona ekleme yapar.

Clear Buffer: Bir buffer'1 siler. Bu şekilde yeni işlemler için hafıza kazanırsınız.

Load Score: Aegis SONIX formatında kaydedilmiş bir şarkı dosyasını, seçtiğiniz bir buffer'a yükler.

Load Sound: Aynı formattaki müzik aletlerini yükler.

Show Stili: Bir resmi veya bir animasyonun ilk karesini, seçtiğiniz bir ekran geçişiyle ekrana getirdikten sonra gösterir.

Play ANIM: ANIM formatında kaydedilmiş bir animasyonu disketten veya bir buffer'dan okuyarak gösterir.

Play Score/Sound: Aynı şekilde bir şarkı veya efekti çalar.

Pause: Belli bir süre aralık vermenizi sağlar.

Loop Point: Senaryoyu sürekli oynatacaksanız, oluşacak döngüler için başlangıç noktasını belirlemenizi sağlar.

Sound Event: Bir buffer'a yüklediğiniz müzik aletini, oynattığınız bir animasyonun kareleriyle senkronize olarak kullanabilmenizi sağlar. Bu işlemin parametleri ses ve müzik bloğundan gerçekleştirilir (birazdan üzerinde duracağız).

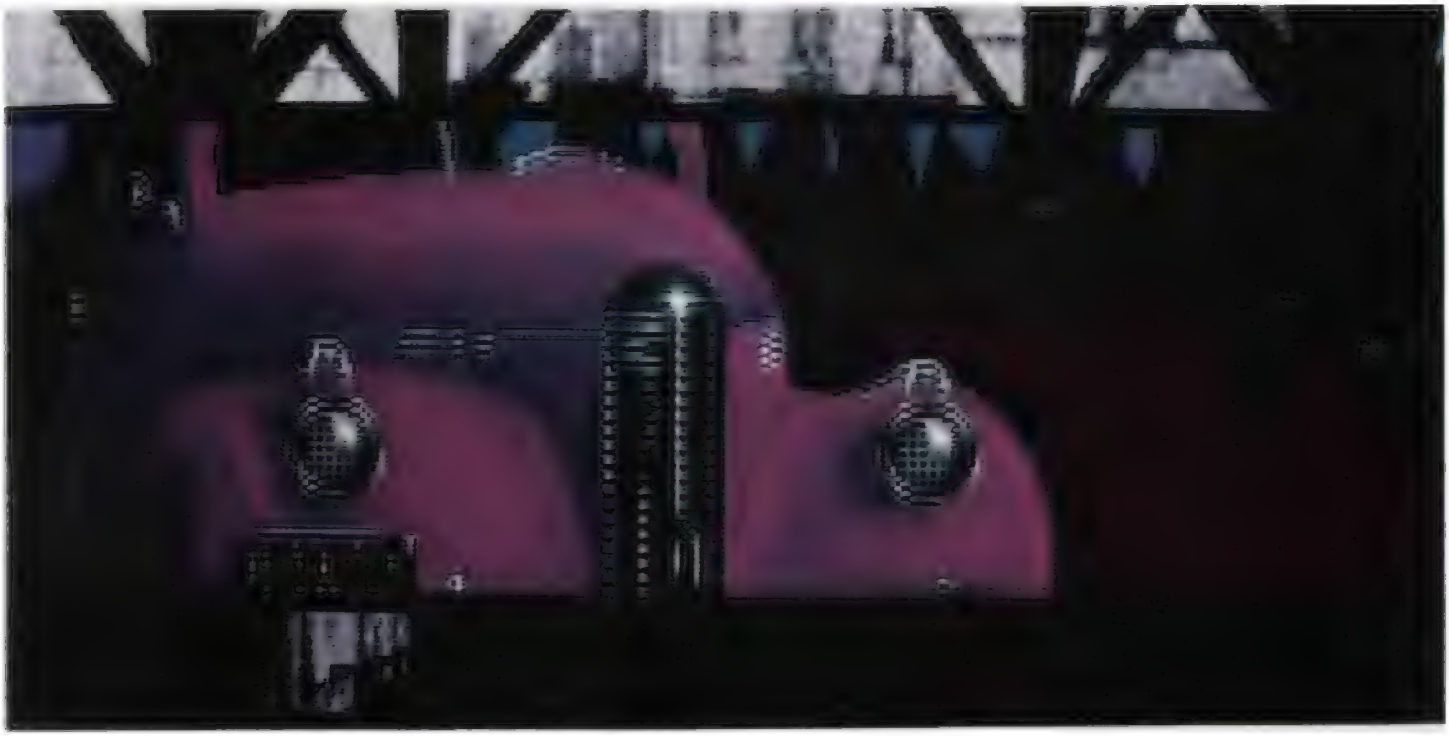
Clear EventS: Event'ları silmenizi sağlar.

O anki senaryo satırında kullanacağınız olayı seçtikten sonra, sıra parametreleri ayarlamaya geliyor. Pencerenin ikinci satırındaki buffer numarası pencereciğine klick'leyip kullanılacak buffer'ı belirleyebilir ya da dosya adını belirten pencereciğe klick'leyip, çıkan menüden gerekli dosyayı seçebilirsiniz.

Daha aşağıdaki blok, ses ve müzik ile ilgili seçeneklerin parametreleriniz ayarlar. Eğer hazır bir melodi çalmıyorsa yalnızca volümü kurcalayabilir ve REPEAT seçenekçiği ile de melodinin kaç kere tekrar edileceğini belirtirsiniz. Ama eğer bir ses EVENT'ını oluşturacaksanız, buradaki parametreleri oldukça sıkı bir biçimde kullanmalısınız. Burada TRACK ile sesin geleceği kanalı belirliyorsunuz. (1-4) Tl ve T2 ile belirtilen parametrelerle müzik aletinin sesinin ne uzunlukta ve süreklilikte çalınacağını belirlerken, PITCH ile de müzik aletinin frekansını ayarlayarak notaları çıkarabiliyorsunuz. O an tanımladığınız sesin, oynatılacak bir anim dosyasının hangi karesinde çalınmasını istediğinizi, en üst sırada, kontrol bloğundaki FRAME pencereciğine kare numaralarını girerek yapıyorsunuz. Bu kare numaralarının pozitif olması, bir sesin animasyon gösterimi boyunca tek bir kez çalınacağını belirlerken, negatif sayılar, birkaç kez yinelenerek gösterilen animasyon dosyalarında, tanımlanan seslerin her çevrimde tekrar çalınacağı anlamına geliyor.

Bir alttaki bloklarımız, yani animasyon ve offset'i kontrol eden bloklar, kullanım açısından o kadar karışık değiller. ANIM bloğundaki seçeneklerle, bir ANIM dosyasının kaç kez tekrarlanarak oynatılacağını (REPEAT) ve kareler arasındaki bekleme sürelerine karşılık gelen sayılan belirliyoruz. Offset ise, video kaydı sırasında görüntü yana veya yukarı-aşağı kayık olarak kaydediliyorsa, ekranı yatay ve düşey olarak kaydırarak bu kusuru örtmekte kullanılıyor.

Şimdi gelelim programımızın en önemli özelliğine. Size, "bir slideshow programında en önemli özellik nedir?", diye sorsam, herhalde bu soruyu ekran geçişleri olarak yanıtlarsınız. LCA ekran geçişlerini kullanmada size, istediğinizden daha fazla seçenek sunuyor. Ekran geçişleri yani TRANSITIONS bloğu tüm FRAME SPECS penceresinin yarısını kaplıyor. Şimdi size bir liste halinde ekran geçişi seçeneklerini sunalım:



Speed: *FAST* veya *SLOW*'u seçerek ekran geçişlerinin hızlı veya yavaş yapılması gerektiğini belirtiyoruz.

WIPE: Bu bölümün alt seçenekleri, göstereceğiniz resmin tümünün birden kayarak veya şekil değiştirerek ekrana gelmesini sağlıyor ve resim tam olarak ekranda belirene kadar renkler de sürekli değişime uğruyor. Wipe seçeneklerinin 9'u 3x3 lük bir blok haline getirilmiş, en ortadaki blok parçasında da bir # işareti var. Bu bloktan seçtiğiniz bir seçenek, göstereceğiniz resmin, ekranın seçtiğiniz yönünden veya ortasından kayarak çıkacağını belirliyor. Diğer seçenekler ise şöyle:

Flip: Geçiş yapmadan ekrandan ekrana atlıyor. Animasyonları gösterirken başka geçiş türünü seçmeyin, ortaya çok abuk şeyler çıkıyor.

Fade: Gösterilecek resim, anında ekrana geliyor, ama en başta renkleri kayık ve bunlar düzeliyor.

Collapse: Resim ekranın ortasından kayarak, iki parça halinde ekrana geliyor.

Dissolve: Resminizi ekrana getirirken, sanki resim püskürtülüyor ve alttaki eski resim eriyor gibi bir efekt sunuyor.

Diamonds ve **Diagonal:** Bu seçenekler, birbirlerine çok benziyor. Resim, seçeneklerin birinde, sürekli büyüyen karolar halinde ekrana gelirken, diğeri sürekli büyüyen diagonal şekilleri kullanıyor.

Ctr- ve **Btm-Scr:** Bu seçenekler de birbirlerine çok benziyorlar, ikisinin de yaptığı, yeni resmi, ekranın ortasında veya alt kısmında açtıkları ufak bir pencerenin içinden, eski resmin altından kaydırarak geçirmeleri.

BLOCK: Bu bölümde sunulan seçenekler ile resim oldukça büyük dikdörtgenlere (bloklara) ayrılarak çeşitli değişik şekillerde ekrana getirilir.

Wipe Down: Resim bloklar halinde aşağı kayar.

Wipe UP: Aynı şekilde resim ekranın altından yukarı doğru kayar.

Zig Zag: Adı üstünde!

Spiral out ve **in.** Resim blokları, ekranın ortasından kenarlara veya kenarlardan ortasına doğru bir spiral çizerek ilerlerler.

Burst: Sanki bir patlama olmuş gibi, bloklar ekran ortasından kenarlara doğru her yöne dağılarak gösterilirler. Karşılaştığım en kötü efekt.

Random: Bloklar ekrana rast gele bir sırayla bırakılarak gösterilirler.

Dribble: Yaptığı, resim bloklarını ekranın en üst satırından altına kadar, sanki sprey boyayla püskürtülüyormuş gibi sırayla serpmek.

Checker. Resmi iki dama veya satranç tahtasına benzeyen kısma ayırır. Birinci geçişte yukardan aşağıya ilk kısmı gösterir. Sonra yukarı çıkarken kalanları doldurur.

Wrap: Efekt spiral out'a benzer, ama yapılan sarmal daha kalın.

MVP: Bu bölümdeki efekler diğer bölümdekiler gibi kaba ve hızlı geçişler yerine daha smooth geçişler sağlıyorlar. İlk olarak bu efeklerin diğer ekrana göre nasıl olacağını, sonra da efekti seçiyorsunuz.

Wipe: Diğer resmi silerek gösterim.

Scroll: Kaydırma efekti için.

Cover: Alttaki resmi örterek gösterim.

REVEAL:

Up: Ekran seçtiğiniz seçeneğe göre yukarı kaydırılır.

Dovvn: Aynı şekilde aşağıya kaydırma.

In: Resim iki parça halinde yukarıdan ve aşağıdan, ekranın ortasına doğru kaydırılır.

Out: in seçeneğindeki gibi fakat ortadan yukarı ve aşağıya doğru bir kaydırma yapılır.

Up 4 ve **Down 4:** Ekran 4 alt alta parça halinde ve yumuşak bir biçimde kayarak ekranın üzerinden veya altından gelir.

OYNATIMA GEÇELİM:

Programın tüm seçeneklerini gördük. Hazırladığınız bir animasyonu oynatmak için üç seçeneğiniz var. Birincisi mouse tuşunun izniyle satır atlayan **MANUEL** yani el kontrollü mod. İkinci yol, **PLAY ONCE** yani senaryodakileri birkez gösterme. **PLAY LOOP** ile ise program senaryodaki son satıra geldiğinde ya başa ya da siz bir **LOOP POINT** gösterdiyseniz oraya dönüyor.

Gösterimle ilgili size bir kaç uyarım daha olacak. İlk uyarım programın 1.0 versiyonundaki hatalılıkla ilgili. Daha sonraki versiyonlarda düzeltilip düzeltilmediğini bilmediğim bazı programlama hataları sonucu LCA ara sıra guru verebiliyor. Aynı sebepli başka bir hata ise, senaryo yazarken uygunsuz şekilde kullandığınız bazı seçeneklerin, programın gösterimi sırasında kilitlenip kalmasına sebep olması. Bu uygunsuz kullanımların başlıca örnekleri ise 0 no'lu buffer'ın kullanımı, disketten doğrudan bir animasyonu yükleyip gösterime kalkışmak ve müzik aletlerini yüklemeden bir melodi çaldırmayı seçmek.

Diğer uyarım ise bazen dalgınlıkla yapılan bir hatadan kaynaklanıyor. Kullanacağınız tüm resim ve ANIM dosyalan, gösterim sırasında disket sürücülerin içinde bulunacak olan disketlerde kayıtlı olmalı. Eğer senaryo belirlerken ordan burdan yüklediğiniz dosyalan kullanmaya kalkarsanız, program gösterim sırasında kullanması gereken dosyaları haliyle yükleyemiyor ve ya kilitleniyor veya şanslıysanız bir hata mesajı verip duruyor.

Kanımca LCA oldukça kullanışlı bir program. Eğer yaptığınız çalışmaları, bir slideshow ortamında tanıdıklarınıza sunmayı planlıyorsanız LCA ANIM ve ses dosyalarını kullanabildiği için tam size göre. Tek dezavantajı ses bilgisi olarak yalnız SONIX (ne de olsa ikisi de Aegis'in programları) formatını okuması. Eee, gülü seven dikenine katlanır...

AMIGA VE TELEKOMÜNİKASYON

Cem GENCER

GEÇEN AY KISACA MODEM VE BAZI MODEM TERİMLERİNİ TANITMIŞTIM. BU AY, İLK MODEM PROGRAMLARINDAN BİRİ OLAN AEGIS FİRMASINDAN DİGA PROGRAMINI ANLATACAĞIM.

Diga programında, bütün işlemler menüler aracılığıyla yapılır. Ekranda sadece karşı tarafla temas sağlandığında yazılar gözükür ve gerekli yerlerde giriş yapılır. Bu yüzden, hemen menüleri tanıtmaya başlayalım. Bazı menü seçeneklerini tuş kombinasyonları yardımıyla da çağırmanız mümkün. Bu tuş kombinasyonlarını menü seçeneklerinin yanında bulabilirsiniz.

PROJECT MENÜ:

About Diga...!:

Programı yazanlar ve firma hakkında kısa bilgi verir.

Fast Menu: <HELP>

Programın kullanacağı modem parametrelerini hızlı bir şekilde ayarlamanıza yarar. Bu parametreler, aşağıda sıralanmıştır. Parametre ayarlamaları için normalde menü çubuğunu kullanmanız gerekli.

BaudRate: Veri transfer hızı.

Format: Veri transfer şekli.

Columns: Ekrandaki kolon adedi.

Echo: Her girilen satırın karşıya gidip size geri dönmesi. Bu sayede giden verinin hatalı olup olmadığını da görebilirsiniz.

Protocol options: Veri transferinde kullanılacak protokoller.

Lines: Ekrandaki satır adedi

Handshake: Handshake yöntemiyle veri transferinin açılıp kapanması.

Carriage Return: Satırlar arasındaki atlanacak satır ayarlaması buradan yapılır.

End of Line: Satır sonunda nasıl bir karakter gönderileceği belirtilir.

Transfer Options: Veri transferi modları.

CRC: CRC modunun açıp kapanması.

Load Buffer: <ALT>+<L>

Text buffer'ına disketten dosya yükler. Bu sayede modem ile uzun bir yazı göndereceksenız, bunu önce buffer'a atarsınız, ardından da buffer'ı clip'e eklersiniz. Bu sayede uzunluğu farketmeksizin, herhangi bir yazı dosyasını okuması ya da alıp kullanması için karşı tarafa gönderebilirsiniz.

Save buffer: <ALT>+<S>

O an hafızada bulunan yazı buffer'inin içeriğini diskete kaydeder. Karşınıza çıkacak pencerede, kayıt ismini ve directory'sini belirleyebilirsiniz.

Clear buffer: <ALT>+<C>

Hafızadaki buffer'in içeriğini siler.

View buffer: <ALT>+<V>

Buffer içeriğini incelemenizi sağlar.

Print buffer: <ALT>+<P>

Buffer'daki yazıların hepsini yazıcıya gönderir. Ama önce Preferences programı ile gerekli tüm yazıcı ayarlamalarını yapmanız gerekli.

Clip to buffer: <Sağ Amiga>+<,>

Arka planda TxEd isimli text editör programını çalıştırmışsanız,bu programın clipboard'undaki yazıların buffer'a kopyalanmasını sağlayabilirsiniz. Clipboard, text editör programında işaretleyip hafızaya kopyaladığınız yazıların durduğu yeredir. Bazı değişik text editörlerde de clipboard fonksiyonu vardır.

Buffer to clip: <Sağ Amiga>+<.>

Bir önceki menü işlevinin tam tersini yapar. Hafızadaki buffer'ı Clipboard'a gönderir.

Bell:

Herhangibir hata durumunda uyarının nasıl yapılacağı, bu menü fonksiyonu yardımıyla belirlenir. İsterseniz sinyal sesini, isterseniz ekrandaki görsel sinyali açıp kapatabilirsiniz. Birincisi sizi bir sesle uyaracaktır. İkincisi ise, ekran renklerini bir an parlatacaktır. Tabii ki aynı anda ikisini de açmanız ya da kapamanız mümkün.

Printer on: <Sağ Amiga>+<U>

Veri iletişimi sırasında, alınan ve gönderilen bilgilerin tümünü aynı anda yazıcıya göndermek için kullanılır.

Load Config: <Sağ Amiga>+<L>

Program konfigürasyonlarını disketten yüklemenizi sağlar. Bunlar ekran renkleri, modem parametreleri ve hızı gibi değerlerdir.

Save Config: <Sağ Amiga>+</>

Programla çalışma sırasında yaptığınız en son parametre değişiklikleri diskete kaydedilir. Bu sayede, programı her yükleyişte parametreleri değiştirmek gerekmez. Program, açılışta parametreleri disketteki konfigürasyon dosyasına göre ayarlayacaktır. Ayrıca makro tuş tanımlamaları bu dosyaya kaydedileceğinden, fonksiyon tuşlarına en çok kullandığınız komutları girmenizde fayda var.

Reset Config: <Sağ Amiga>+<R>
Yapılan tüm parametre değişikliklerini orijinal konumlarına getirir. Bu parametreler şunlardır:

. 1200 Baud / 8N1/VT100 terminal emulasvonu / Handshake:none / Wrap mode:on / Echo off / CTRL keys off / Only Carriage Return (CR)

. Ekran renkleri: lacivert, beyaz, siyah, kımızı

. 23 satır x 80 kolonluk ekran modu

. Makro tuşlan tanımsız

Exec script: <Sağ Amiga>+<X>
Disketten, bir script dosyası yüklemek için isim ister. Bu dosya ASCII (normal yazı dosyası) olarak hazırlanmıştır ve birtakım komut dizileri içermektedir. Bu script dosyasında, menüleri tanıttıktan sonra kullanabileceğiniz komutları bulabilirsiniz.

İsterseniz, Diga'yı çalıştırırken script dosyasının hemen yüklenmesini sağlayabilirsiniz. Bunun için aşağıdaki satın CLI'da girmelisiniz. <dosya ismi> yazan yere disketteki script dosyasının ismini girmelisiniz:

DIGA! -s <dosya ismi>

Aynı şey, konfigürasyon için de geçerli-Dir.

DIGA! -c <dosya ismi>

Aşağıdaki şekilde, iki komutu aynı anda kullanmanız mümkün:

DIGA! -c <dosya ismi> -s <dosya ismi>

İsterseniz, herhangi bir script dosyasını Workbench ekranından da çalıştırabilirsiniz. Bunun için, script dosyasının ikonu fta defa kliklenir. Hem script, hem de konfigürasyon dosyasını çalıştırmak için, ilk önce konfigürasyon dosyası ikonunu bir defa klikledikten sonra, script dosyasıon ikonuna çift klik yapılır.

WorkBench üzerinden ardarda birkaç script dosyası çalıştırmak istiyorsanız, bunların ikonlarını <SHIFT> tuşuna basarak kliklemelisiniz. Her birinin üzerinde <SHIFT>ile birer defa klik yaptıktan sonra, sonuncu ikonu iki defa kliklerseniz, ikonlar seçiş sıranıza göre, teker teker yüklenip uygulanırlar.

Aynca bir script dosyası içinden diğer bir script dosyasını çalıştırmak da mümkündür. Bu işlemi, script dosyasında kullanabilecek komutlar bölümünde inceleyeceğiz.

Quit: <Sağ Amiga>+<Q>
Programdan çıkmanızı sağlar.

PHONE MENUSU:

Dial: <Sağ Amiga>+<D>
Belirleyeceğiniz telefon numarasını otomatik olarak çevirir. Bu fonksiyon, sadece Auto-dial modemlerde çalışır. Karşınıza bir pencere çıkacak ve sizden telefon numarasını girmenizi isteyecektir.

Re-dial: <ALT>+<D>
Daha önceden Dial fonksiyonunu kullanırken girdiğiniz numarayı ya da telefon rehberinden (Phone book) son seçip çevirdiğiniz numarayı, bir daha çevirecektir.

Send break:<Sağ Amiga>+<B>
Modeme kesme sinyali göndererek veri iletişiminin kesilmesinin sağlar.
Hang up: <Sag Amiga>+<H>
Modeme kapat sinyali göndererek telefonu kapatmasını sağlar.

Phonebook: <Sağ **Amiga>+<P>**
Hafızadaki telefon rehberinin içeriğini görmenizi sağlar.

New/Chng P-book: <Sağ Amiga>4<V>
Hafızadaki telefon rehberini silerek disketten yeni telefon rehberi yüklemenizi sağlar.

Macro keys: <Sağ Amiga>+<M>
F1'den F1O'a kadar olan tuşlann her birine 5 olmak üzere, 50 ayn komut satın tanımlamanızı sağlar. Her fonksiyon tuşuna 5 farklı komut atamak için karşınıza çıkan pencerede 'Plain' yazan kutucuğu klikleyerek, tuşa CTRL,Shift,ALT,Sol-Amiga ve yine Plain (kendisi) kombinasyonları ile farklı atamalar yapabilirsiniz. Böylece değişik tuş kombinasyonlarıyla fonksiyon tuşlarına basarsanız, değişik komutların uygulanmasını sağlayabilirsiniz.

Modem Setup: <ALT>+<M>
Modemin değişik komutlarını ayarlamanızı sağlar. Bu komutlar, modemi alırken birlikte verilen kullanım kitapçığında yazılıdır. Bu komutları kullanabilmek için modeminizin akıllı olması, yani kendi işletim sistemi ve ROM hafızası olması gereklidir. Piyasada bulunan Supra 2400 modemlerde bu mevcuttur.

Attention command: Verilen karakter dizisi üzerine, modemin komut alma moduna geçmesini sağlar. Buraya girilen karakterlerbazı modemlerde farklı olsa bile genelde standart AT komutudur.

Answer command: Gelen telefona hemen cevap verilmesini ya da sizin belirleyeğiğiniz kadar çaldıktan sonra cevap vermesini ayarlayabilirsiniz.Buraya sadece A girerseniz, modem, çalan her telefonu anında cevaplayacaktır. Supra 2400 modemlerinde, A S0=2 girerseniz ikinci telefon çalışından sonra, modem hatta girerek telefonu cevaplayacaktır. Bu sayede arada geçen sürede siz telefonu kontrol ederek arayanın insan mı, yoksa bilgisayar mı olduğunu öğrenebilirsiniz.

Do not answer: Modeme gelen telefona cevap vermeme kodunu gönderirken kullanacağınız komutu buraya girmelisiniz.

Hang-up command: Modemin telefon hattını kesme, yani telefonu kapatma komutunu buradan belirleyebilirsiniz.

Dial command: Numara çevirirken kullanılan komutu belirlemekte kullanılır. Hayes standartlarına göre olan modemlerde (Supra 2400'de bu gruba dahildir), bu palsli arama için DP, ses tonuyla arama için DT'dir. Ayrıca DW ile belli bir süreden sonra telefon hattından serbest sinyali gelince, belirlenen numaranın aranmasını sağlayabilirsiniz. Bu süre normalde 30 saniyedir.

DS ile modemin hafızasına kaydettiğiniz numarayı çevirmesini sağlayabilirsiniz.

Dial komutunu girerken telefon numarası arasına bazı işaretlerin girmesi, bazı değişikliklere yol açar. Bu işaretler ve anlamları aşağıdadır:

<,> - Bir sonraki sayıyı çevirmeden önce araya kısa bir bekleme süresi koyar. Bu süre 2 saniyedir.

<!> - Bu karakterle, aranan telefon numarasının istediğiniz bir yerinde, örneğin sonunda ekranın parlamasını sağlar.

<;> - Telefon numarası çevrildikten sonra doğrudan komut moduna dönüşü sağlar.

Answer message: Aranan yer, size cevap verince karşınıza çıkacak mesajı burada belirleyebilirsiniz.

***Hang-up** message:* Telefonu kapama durumunda ekranda basılacak mesajı da buradan belirleyebilirsiniz.

Auto Baud: Bu yazının sol yanındaki yuvarlağa klik ederseniz, modem hangi hızla çalışıyorsa programı otomatik olarak o hıza geçirir.

SETUP MENÜSÜ:

Baud:

Modemin hızını değiştirmenizi sağlar. İzin verilen hızlar 300, 1200,2400, 4800,9600, 19200 ve MIDI'nin çalışma hızı olan 38400 Baud'dur.

Parity:

Veri transferi parametrelerini ayarlamanızı sağlar. Kullanabileceğiniz 15 çeşit parametre mevcuttur: 8N1, 8N2, 7N2, 8M1, 7M1,7M2,8S1,7S1, 7S2, 8E1/7E1, 7E2, 801,701 ve 702

Hand-shake:

Hangi çalışma prensibini kullanacağınızı buradan belirleyebilirsiniz. Kullanabileceğiniz çalışma şekilleri X-On/X-Off,7-Wire ve 7-Wire/x'dir. Tabii isterseniz None ile bu modu kullanmayabilirsiniz.

Terminal:

Kullanılacak terminal emülasyonunu belirlemenizi sağlar. Bu emulasyonlar TTY, VT52,VT100'dür. Ayrıca yeni bir emülasyon çıktığına bunu yükleyebilmeniz için, Special fonksiyonu da konmuştur. En rahat çalışma VTl00'de olmaktadır. Fakat karşı tarafta başka bir sistem varsa, bilgisayarınızı onun özel karakterlerine göre uyarlamalısınız. Bunu da terminal emülasyonları sağlamaktadır.

Lines:

Ekranda gösterilecek satır sayısı toplam 8 adettir.Bunlar 23, 24, Overscan 24, 25, 48, 49, Overscan 49 ve 50'dir. Overscan'de ekranın kenar sınırları kaldırılarak ekran açılmaktadır.

Columns:

Bu, ekrandaki kolon adetidir ve 80 olarak sabittir.Daha küçük bir font yüklediğinizde bu sayı artacaktır.

Echo:

Karşı tarafa gönderilen mesajın, oradan tekrar dönüp sizde basılmasını buradan ayarlayabilirsiniz. Bu sayede aktarılan verinin, güvenli gitmesini sağlayabilirsiniz.

CR:

Her satır sonunda normal satır mı atlanacağını, yoksa fazladan başka satır mı atlanacağını buradan belirlersiniz.

CTRL Show:

Amiga DOS'a ait özel CTRL komutlarının gösterilip gösterilmeyeceğini ayarlamakta kullanılır. Bu CTRL komutları.italik. altı çizili, kalın yazı ya da farklı ekran zemin rengi ve karakter rengi gibi ESC kullanılarak girilen komutlardır.

Color:

Kullanılan renklerin ayarlamasında kullanılır.

Screen:

Ekran gösterim parametreleri buradan değiştirilir. Karşınıza çıkacak pencerede iki ayn font, piksel olarak dikey ve yatay çözünürlük ile ekran modlarını ayarlayabilirsiniz.

PROTOCOL MENÜSÜ:

Options:

İki veri transfer modundan birini seçmenizi sağlar.Bunlar binary ile text'dir. Binary mode'da her türlü programı ve dosyayı karşı tarafa göndermeniz mümkün. Text modunda ise; sadece yazı karakterleri aktarılacaktır. Bu menüde kullanılan protokoller aşağıda listelenmişlerdir:

X-Modem: <ALT>+<X>
Y-Modem: <ALT>-кY>
W-X Modem: <ALT>+<W>
X-Modem CRC: <Sağ Amiga>+<C>
Compuserve-B: <Sağ Amiga>+<B>
Kermit: <Sağ Amiga>+<K>
ASCII: <Sağ Amiga>+<A>
Double-talk: <Sağ Amiga>+<2>

Double-talk moduna geçtiğinizde, ekranda üç ayrı boyutta pencere açılacaktır. Bu pencerelerden ilkinde, gelen yazılar, ikincisinde giden yazılar, sonuncusunda da bazı değerler gözükecektir. Bu değerler her iki taraf için giden dosya adedi, giden hata mesajı adedi, giden blok adedi ve gönderilenin yüzde kaçının karşı tarafa ulaştığını belirten sayılardır.

Double-talk modundayken menü çubuğundaki tüm menüler iptal edilerek yerlerine yeni **bir** menü açılacaktır.

SEND FILES: <Sağ Amiga>+<S>
Yazı dosyası gönderiminde kullanılır.

ABORT SEND:
Gönderme işlemini iptal eder ya da keser.

ABORT RECEIVE:
Gelen dosyanın alımını keser.

ABORT SEND--ALL:
Gönderilen tüm dosyaların gönderilme-

ABORT RECEIVE-ALL:
Karşı taraftan beklenen tüm dosya gelişini iptal eder.

CHANGE RECEIVE DIR:
Gelen dosyaların kaydedileceği directory ayarlanır.

QUT: <Sağ Amiga>+<Q>
Double-Talk modundan çıkıp normal moda dönmenizi sağlar.

TRANSFER MENUSU:

Send file: <ALT>+<S>
Herhangi bir disketten bir dosyayı göndermekte kullanılır. Karşınıza yükleme penceresi çıkacak ve sizden gönderilecek dosyanın ismini belirlemeniz istenecektir. Bu sayede, sizde var olan bir programı arkadaşınıza göndererek, onun da bu programdan yararlanmasını sağlayabilirsiniz. Avrupa ve Amerika başta olmak üzere, bilgisayar kullanan çoğu dünya ülkesinde, bu yöntemle her gün devamlı en yeni oyunları değişenler bile var. Fakat kullandıkları modemler en az 9600 Baud'luk bir hızla çalışabildiğinden program aktarımı çok kısa bir süre olmaktadır.

Receive file: <ALT>+<R>
Karşı tarafın göndereceği dosyayı disketinize kaydederken kullanılacak dosya ismini belirlemenizi sağlar.

Chg Receive Dir:
Gelen dosyanın kaydedileceği sürücü ve directory'i belirlemenize yarar.

Chg Send Dir:
Gönderilecek dosyanın directory'sini belirlemenizi sağlar.

CAPTURE MENUSU:

On: <Sağ Amiga>+<O>
Ekranda girilen her karakteri ve gelen her mesajı daha sonra incelemeniz için diskette sizin belirleyeceğiniz bir dosya ismi altında yazı dosyası olarak kaydeder. Bu dosyayı daha sonra herhangi bir text editör programıyla yükleyerek inceleyebilirsiniz.

Off: <Sağ Amiga>+<N>
Capture modunu kapatır.

Buffer size: <ALT>+<N>
Capture modunda kullanılacak hafıza miktarını KByte olarak belirlemenizi sağlar. Gelen ve giden yazılar belirlediğiniz değere ulaşınca, bu diskete kaydedilir ve buffer silinir. Eğer veri iletişimi halen devam ediyorsa, buffer'ın tekrar dolması beklenir. İzin verilen değerler 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256 ve 512 KByte'dır.

Diga programının menüleri bu kadar. Şimdi gelelim yukarıda söz verdiğim gibi, script dosyalarında kullanabileceğiniz komutlara. Komutların yanındaki parametrelerden kutulu parantez içinde olanları tercihinize göre ister yazar, ister yazmazsınız.

AMIGA

KORSANLAR

TUNÇ DİNDAŞ

Geçen sayıda başladığımız yeni yazı dizimiz oldukça büyük beğeni topladı. Bu konuda sizlere aydınlatıcı bilgiler verebildiysem ne mutlu bana. Bu sayıda geçen ay sözünü ettiğim intro, demo ve copy partylerden bahsedeceğim. Geçen ay yazdığım yazıdan sonra gelen bir çok mektubun cevabını da bu yazımda bulabilirsiniz.

Aklınıza gelen sorulardan birisi, intro ne demek ve ne işe yarar? Crackerlar, kırdıktan oyunların başına kendilerini tanıtan reklamlar koyarlar. Bu reklamlarda arkadaşlarına selamlar, düşmanlarına mesajlar vardır. Genellikle de kırılan oyunun korumasının (protection'nın) kaç saat dayandığını yazarlar. İşte bu çalışmalara, INTRO diyoruz. İntrolar genel bazı bölümlerden oluşurlar. Bir introda, bir logo (grubun ismi), bir de scroll text (kayan yazı) vardır. Klasik hareketler olan kayan yıldızlar, ekranda hareket eden sprite ya da bob'lar vardır. Logo ya dalgalanır ya da zıplar. Eskiden crack'ğı yapan grup ne kadar iyiyse, intro da o kadar iyiydi. Ama artık introlar çok basit bir hale geldi. Gruplar nerdeyse intro yapmadan sadece CLI'a text koyarak kırılmış programlan dağıtıyorlar. Bazı gruplar introlarla beraber trainer (sonsuz hak) menüleri koyarlar. Bu menüler sayesinde oyunları haklanınız, enerjimiz ve silahlanınız hiç bitmeden oynayabiliriz. Bazı trainer'larda oyuna istediğimiz kademeden başlayabiliriz. Bu trainer menüleri de yapan yine kaliteli cracker gruplarıdır. Bu gruplar arasında DEFJAM, TRILOGY, THE BAND, PARANOIMIA ve SETROX vardır. Yeni grupların çoğu artık kırdıkları oyunu trainer yapmıyorlar.

Demolar ise, introlardan daha farklıdır. Bunlar sayesinde, grupların yapabildiklerini görebiliriz. Bir anlamda marifetlerini sergilerler. Mesela bir sene önce PARANOIMIA'nın çıkış demosu unutulamayacak kadar güzeldi. PARANOIMIA, bu demo ile oldukça sükse yaptı. Avrupa'da sadece demo yaparak yaşamını sürdüren gruplar var. Bunlar içinde en meşhur olanları; SCOOPEX, PHENOMENA, KEFRENS ve DEXION'dur. Bu gruplar Amiga'da yapılması mümkün değilmiş gibi görünen işleri yapıyorlar. Mesela makinenin hardware'inde copper'lar, düz renk çizgileri olarak tanımlanmıştır. Ama demo yapan gruplar, copper'lan sinüs dalgası halinde dalgalandırmışlar ya da sanki bir suyun içindeymiş gibi hareketler vermişlerdir. Bu sayede, bu gruplar Amiga'da yeni ufuklar açıyorlar. Çıkan kaliteli oyunların grafik ve müziklerini çalıp bu demolarda kullanmakta, başka bir marifet ister. Hele ki oyunun grafik ve müzikleri çalınmayacak kadar iyi korunmuş ve sonuçta çalınıp kullanılmışsa, grup ne kadar usta olduğunu kanıtlar. SHADOW OF THE BEAST çıktığında, bazı gruplar grafikleri çalıp demolar yaptılar. Hatta SCOOPEX grubu müziklerini çalıp müzik disketi çıkardı. Bakalım SHADOW OF THE BEAST II bu akibete ne zaman uğrayacak?

Demo grupları arasında her zaman bir rekabet vardır, özellikle bob yapma yarışlarında. Bob'lar ekranda belli koordinatlar içinde gezinen yuvarlak nesnelerdir. Son olarak CELTIC grubu 700 bob ile rekoru elinde bulunuyordu. Ama ZOMBIE BOYS grubunun üyesi arkadaşım DARKLORD bu rekoru geçti. Yakında piyasaya dağıtacakları demo oldukça güzel. Herhalde önümüzdeki ay programlann başında demoyu görebileceksiniz.

Crackerlar ve demo gruplan tüm bu işleri yaparken, eğlence için partiler verirler. Bu partilere COPY PARTY diyoruz. Bu partiler genellikle telif haklarının bulunmadığı ülkelerde düzenlenir ve buralarda en son oyunlar kırılıp kopyalanır. Demo yarışmaları yapılır. Yeni demolar, introlar ve başka production'lar dağıtılır. Bazı copy party'lerde en kısa sürede crack yapma yarışları vardır. En son oyunlardan birisi, yarışmacılar arasında en kısa sürede kırılmaya çalışılır. Bu iş bazen dokuz on saat sürer. Kazanan gruba partiyi düzenleyen grup tarafından hediye verilir.

Bütün copy partilerde en son video filmleri kopyalanır. Son filmlerin kopyalarına sahip olmak isteyenler video'larını partilere getirerek kendilerine çekebilirler. Şu sıralar günün modası dev televizyon ekranlarında film oynatmak. Artık düzenlenen copy partilerin çoğunluğunda dev televizyon ekranları bulunuyor. Bazı copy partilerde, D.J showlar bile mevcut, isviçre'de düzenlenen ALCATRAZ copy partide konser bile düzenlenmiş.

Bazı büyük grupların demo partilerindeki demo yarışmaları oldukça ilginç. Birinci olana diskdriver, extra ram kart hatta harddisk bile verildiği olur. Mesela geçen senenin en büyük partisi, BAMIGA SEC-

TOK ONE tarafından düzenlenmişti. Tabii ki bu copy partilere giriş ücretlidir. Mart!ta Norveçte yapılan CRYPTOBURNERS. İT ve VISUAL ARTS partisi, yeni Norveç software polisi tarafından basımak dağıtılmıştı. Norveç'te çıkan yeni software kanunları sayesinde bir çok Norveçli grup sadece demo yapmaya başladılar İsviçre'de çıkan telif hakları ancak altı ay dayanabildi. İsviçre software polisi altı ay sonunda işi takip edemediği için, peşini bırakmak zorunda kaldı. Zaten software polisi büyük crack gruplarına zarar veremiyordu. Büyük gruplardan çok küçük grupları yakalayabiliyorlardı. Büyük crack gurularının merkezleri, telif haklarının ololmadığı ülkelerde oluyor. SKID ROW ve PARADOX'un üsleri Belçika'da, QUARTEX'in üssü Hollanda'dadır.

Laf hazır QUARTEX'ten açılmışken, QUARTEX'in spreader'ının bir Türk olduğunu biliyor muydunuz? Evet adı SELİM olan bir Türk arkadışımız Almanya'da görevini hala sürdürüyor. Ayrıca copy partilerden başka

meeting'ler (tanışma toplantıları) yapılır. Meetinglerde bazı gruplar kişisel olarak birbirleriyle tanışırlar. Demolar çıkarırlar ve gelecek için plan yaparlar. Ayrıca her ayın onbeşinde Hollanda'nın Venlo kentinde büyük gruplar toplanıp eğlence yaparlar.

Bilgisayar fuarlarında sık sık kavga çıkar. Bu sene FAIRLIGHT ve RED SECTOR Cebit 90'da kavga etmişlerdi. Geçen sene, Cebit'te, Almanya telefon standındaki yetkiliyi yeni oyunlar vererek kandıran bir cracker telefon hatlarını kullanarak Amerika'dan program çekmiş. Hem de bu iş, hiç para vermeden fuarın sonuna kadar sürmüş.

İyi demo yapan grupların programcıları, bir süre sonra software firmalarına geçerek oyun ve program yazmaya başlıyorlar. Zevk için başlayan iş daha sonra bir mesleğe, ticari işe dönüyor. Mesela zamanın en iyi demolarını yapan DOC grubunun programcısı UNKNOWN, şimdi bir software firmasında programcı olarak çalışıyor. Son yaptığı program ise SIDMON. ünlü demo gruplarından DEXION, PHENONEMA, NORTHSTAR, FAIRLIGHT ve RED SECTOR INC'in bir çok programcı ve grafikçisi software firmalarında yazılım üretiyorlar.

Bu olay bir kısır döngü. Belki sonsuza dek devam edecek. Daha önce bu işleri yapanlar software firmalarına geçtikten sonra eski yaptıklarını unutuyorlar. Geçmişteki benliklerine karşı savaşıyorlar.

AMİGA BASIC

İFADE VE DEĞİŞKENLER

İfadeler; sabitler, değişkenler ve operatörler ile birleştirilmiş diğer ifadelerin kombinasyonlarıdır. Derleyici tarafından bir dizi ya da sayısal değer üretecek şekilde değerlendirilir. Operatörler ise değerler üzerine matematiksel ya da mantıksal işlemler yaparlar ve Amiga Basic içinde 4 kategoriye ayrılırlar: aritmetik operatörler, kıyaslama operatörleri, mantıksal operatörler, fonksiyonel operatörler. Operatörler, kendi içlerinde öncelik sırasına göre hiyerarşik bir yapıya sahiptir. Yani bir yönerge içinde birçok operatör kullanılıyorsa, bazı operatörlerin işlemleri öncelik sırasına göre diğerlerinden daha önce yapılır. Yönergedeki işlemlerin öncelik sıralan eşitse, soldan sağa doğru sıra takip edilir. Operatörlerin öncelik sırası şöyledir:

1. Üs alma
2. Negatifleme
3. Çarpma ve kayan-noktalı bölme
4. Tamsayı bölme
5. Moduler aritmetik
6. Toplama ve çıkarma
7. Kıyaslama operatörleri
8. NOT
9. AND
10. OR ve XOR
11. EQV
12. IMP

ARİTMETİK OPERATÖRLER:

Amiga Basic'in aritmetik operatörleri aşağıdaki tabloda öncelik sırasına göre listelenmiştir:

Operatör	İşlem	Örnek
^	Üs alma	X^Y
-	Negatifleme	-X
*	Çarpma	X*Y
/	Kayan-noktalı bölme	X/Y
\	Tamsayı bölme	X\Y
MOD	Modulo aritmetik	Y MOD Z
+,-	Toplama	X+Y
	Çıkarma	X-Y

Kullanılan operatörlerin işlemdeki öncelik sırasını değiştirmek için parantezler kullanılır. Öncelik sırasına bakılmaksızın parantez içindeki işlemler önce yapılır. Aşağıdaki örnekler bazı cebirsel fonksiyonların Amiga Basic içinde kullanımlarını göstermektedir:

Cebirsel Fonksiyon	Amiga Basic İfadesi
$\frac{X-Z}{Y}$	(X-Z)/Y
$\frac{XY}{Z}$	X*Y/Z
$\frac{X \pm Y}{Z}$	(X+Y)/Z
$(X^2)^Y$	(X^2)^Y
X^{YZ}	X^(Y^Z)
X(-Y)	X*(-Y)

TAMSAYI BÖLME:

Amiga Basic programlarda tamsayı bölme, ters bolü (backslash) ' \ işaretiyle tanımlanır. Normal bolü (slash) işareti ise kayan-noktalı bölümleri ifade eder. Tamsayı bölümler (kısa tamsayılar için -32768'den +32767'ye, uzun tamsayılar ise -2147483648'den 2147483647'ye kadar) noktadan sonrası atılarak tamsayıya yuvarlanır. Örneğin:

```
X=20/6
Y=34.78\5.87
PRINTX,Y
```

MODULO ARÎTMETÎK:

MOD operatörü ile tanımlanırlar. Modulo aritmetik, tamsayı bölümlerin tamsayı kalanını verir. Örneğin:

18.6 MOD 5=4 (19\5=3 kalan 4)
34.25 MOD 7.88=2 (34\8=4 kalan 2)
Modulo aritmetikte bölen ve bölünen * tamsayılar MOD işlemi için yuvarlanır.

Overflow ve Division by zero mesajları:

Bir ifadenin değerlendirilmesi sırasında sıfır ile bölme yapılırsa, "Division by zero" hata mesajı görüntülenir. Amiga bölümün sonucuna bir sonsuzluk işareti koyar ve çalışmasını sürdürür. Sonuçta taşma olursa, program sonucu negatif ya da pozitif işaretlerle doldurur ve çalışmasına devam eder.

KIYASLAMA OPERATÖRLERİ:

İki değeri karşılaştırmak için kullanılırlar. Kıyaslama sonucu ya doğru (true = -1) ya da yanlış (false = 0) olur. Bu sonuçlar genellikle programın akışındaki karar aşamalarında dallanmalarda kullanılır. Aşağıdaki tabloda kıyaslama operatörleri ve fonksiyonlarını örnekleri ile inceleyebilirsiniz:

Operatör	Fonksiyonu	İfadesi
=	Eşittir	X = Y
<>	Eşit değildir	X<> Y
<	Küçüktür	X < Y
>	Büyüktür	X > Y
<=	Küçük ya da eşit	X <= Y
>=	Büyük ya da eşit	X >= Y

MANTIKSAL OPERATÖRLER:

Mantıksal operatörler kıyaslama türü ilişkileri test ederek doğru-yanlış bilgi kombinasyonlarından bir bitlik sonuç çıkartırlar. Sonuç doğru ise -1, yanlış ise 0 olur. Doğru-yanlış kombinasyonları ve mantıksal işlemlerin sonuçlan ***"Doğrulama Tablosu"*** olarak tanınır. Amiga Basic'te 6 mantıksal operatör vardır: NOT (mantıksal tamamlama), AND (birleşme), OR (ayrılma), XOR (ters OR), **IMP** (karıştırma) ve EQV (eşitlik). Aşağıdaki tab-

loda öncelik sıralarına göre doğrulama tabloları verilmiştir. Tablolarda X ve değerlerinin alacağı yanlış ya da doğru durumlarının sonucu nasıl etkilediği görülecektir.

İŞLEM	DEĞER	DEĞER	SONUÇ
NOT	X		NOT X
	DOĞRU	YANLIŞ	
	YANLIŞ	DOĞRU	

AND	X	Y	XANDY
	DOĞRU	DOĞRU	DOĞRU
	DOĞRU	YANLIŞ	YANLIŞ
	YANLIŞ	DOĞRU	YANLIŞ
	YANLIŞ	YANLIŞ	YANLIŞ

OR	X	Y	X ORY
	DOĞRU	DOĞRU	DOĞRU
	DOĞRU	YANLIŞ	DOĞRU
	YANLIŞ	DOĞRU	DOĞRU
	YANLIŞ	YANLIŞ	YANLIŞ

XOR	X	Y	X ORY
	DOĞRU	DOĞRU	YANLIŞ
	DOĞRU	YANLIŞ	DOĞRU
	YANLIŞ	DOĞRU	DOĞRU
	YANLIŞ	YANLIŞ	YANLIŞ

IMP	X	Y	XIMPY
	DOĞRU	DOĞRU	DOĞRU
	DOĞRU	YANLIŞ	YANLIŞ
	YANLIŞ	DOĞRU	DOĞRU
	YANLIŞ	YANLIŞ	DOĞRU

EQV	X	Y	XEQVY
	DOĞRU	DOĞRU	DOĞRU
	DOĞRU	YANLIŞ	YANLIŞ
	YANLIŞ	DOĞRU	YANLIŞ
	YANLIŞ	YANLIŞ	DOĞRU

İfadeler içindeki mantıksal operatörler aritmetik ve kıyaslama operatörlerinden sonra yapılır.

OPERATÖRLERİN YAZİSAL DİZİ DEĞİŞKENLERİNDE KULLANIMI:

Bir yazısal dizi ifadesi; dizi sabitleri, dizi değişkenleri ve operatörler ile bağlanmış diğer dizi ifadelerinden oluşur. Yazısal dizilerde kullanılabilecek operatörler üç başlık altında düşünülebilir: Birleştirme, Kıyaslama ve Fonksiyonel.

Birleştirme:

İki yazısal dizi bilgisini birleştirmek için V sembolü kullanılır. Şimdi isim ve soyad sorarak, merhaba diyecek bir program örneğinde birleştirme işlemini görelim:

```
INPUT "ADI: ";A$
INPUT "SOYADI: ";B$
PRINT A$ + B$
PRINT "Merhaba,"+ A$ +M M+ B$
END
```

İkinci Print yönergesinde kullanılan " ", adı ve soyadı arasına bir boşluk karakteri koyar.

Kıyaslama:

Bu tür operatörler yazısal dizileri karşılaştırmak için kullanılırlar. Sayısal dizileri karşılaştırmak için kullanılan operatörler aynen kullanılır. Yazısal dizilerin sayısal değerlerle yapılan kıyaslamalarında karakterlerin ASCII değerleri, yine yazı dizileri ile karşılaştırılmalarında ise alfabetik sıra kullanılır. Biribiri ile kıyaslanan tırnak içindeki yazılar, ilk karakterden başlanarak sırayla kontrol edilirler. Aşağıda bu tür işlemler için kullanılan bazı ifade örnekleri verilmiştir:

```
"DC" < "EN"
"Dosyaadı" = "Dosyaadı"
"X& " >= "X#"
"SN " <> "SN"
"KG" <= "kg"
"AZİM" < "AZİME"
```

YÖNERGELER & FONKSİYONLAR:

Artık sıra geldi Amiga Basic'te kullanılan komutları incelemeye. Bu bölümden itibaren, Amiga Basic*te bulunan 130 komut ve fonksiyonu tanımlamaya başlıyoruz. Yani ancak şimdi Amiga Basic te programlamaya adım atıyoruz. Tabii, şimdiye kadarki kullanım temellerini esas alarak. Komutları, alfabetik sırayla ve doğru kullanım şekillerini vererek inceleyeceğiz. Kullanım şekillerini anlatırken farklı notasyonlar vereceğiz. Büyük harf yazılan kısımlar komut ya da fonksiyonun kendisidir, yazım esnasında büyük harf yazılmasalar bile RETURN tuşuna basıldığında veya kursor satır atlatıldığında büyük harfe çevrilecektir. İtalik yazılan kısımlar kullanıcı tarafından girilecek bilgi bölümlerini ifade eder. Köşeli parantezler arasına ([ve]) yazılanlar, opsiyoneldir. Yani kullanıması zorunlu değildir, gerekirse kullanılırlar. Süslü parantezler arasında verilen bilgiler, kullanıcının iki ya da daha fazla seçenekten birini seçmesi gerektiğinde kullanılır ve bu bilgiler birbirinden dik çubuklarla ayrılır. Normal parantezler ise kullanıcının gireceği bilgi bölümlerini gösterir. Komutların devamı olan ve kullanıcının gireceği bilgi için, sınırlama yoksa " ....." şeklinde belirtilmiştir.

ABS KOMUTU:

Kullanım şekli: ABS(X)

Verilen X sayısının mutlak değerini verir. Aşağıdaki örnekte ABS komutunun aynı sayını pozitifi ve negatifi için vereceği sonucu görebilirsiniz:

```
LET X=345 : LET Y=-345
PRINT ABS(X), ABS(Y)
Sonuç:
   345   345
```

AREA KOMUTU:

Kullanım şekli: AREA *[STEP] (XX)*

AREAFILL yönergesi ile çizdirilecek olan poligonun bir noktasını tanımlamak için kullanılır.

x ve y parametreleri ile verilen noktalar AREAFILL yönergesi için birleştirilerek poligonu ortaya çıkarır. AREA yönergesi ile verilen noktalar 20'den fazla olursa, AREAFILL yönergesi tarafından umursanmaz.

STEP kullanılırsa, *x ve y* noktaları o anki grafik kalem pozisyonundan basılır. Kullanılmazsa, belirtilen yerleşimler, o anki penceredeki bir yerin mutlak değerleri olur.

AREAFILL KOMUTU:

Kullanım şekli: AREAFILL *[mod]*

AREA yönergesindeki öncelik sırasıyle tanımlanan poligonların içlerini değiştirme komutudur.

mod parametresi, poligonun formatını tespit eder:

0 PATTERN yönergesi ile belirtilen uçla alanı doldurur. Tanımlı mod budur.
1 Alanı tersine çevirir.

Aşağıdaki örnek bir üçgen çizer ve içini doldurur:

```
AREA (10,10)
AREA STEP (0,40)
AREA STEP (40,-40)
AREAFILL
```

ASC KOMUTU:

Kullanım şekli: ASC(XÎ)

X$ yazısal dizisinin ilk karakterinin ASCII kod karşılığı olan sayısal değeri verir. Aşağıdaki örnekte ASC fonksiyonunun kullanımını görebilirsiniz:

```
LET A$="E"
PRINT ASC(A$)
END
```

Sonuç:
69

ATN KOMUTU:

Kullanım şekli: ATN(X)

Radyan cinsinden verilen X açısının arktanjant değerini verir. Sonuç, -pi/2 ile pi/2 radyan arasındadır. Verilen X değeri tek açıklıkta ise bu modda, çift açıklıkta ise bu modda değerlendirilir.

Örnek:

```
yenisayı:
INPUT "Bir sayı girin ", SAYI
PRINT SAYI"açısının arktanjantı"
ATN(SAYI) "dır."
INPUT "Başka sayınız var mı? e/h ", CEVAP$
IF CEVAP$="E" GOTO yenisayı
END
```

Sonuç:

```
Bir sayı girin 33
33 açısının arktanjantı 1.540503'dır.
Başka sayınız var mı? e/h e

Bir sayı girin 2
33 açısının arktanjantı 1.107149'dır.
Başka sayınız var mı? e/h h
```

BEEP KOMUTU:

Kullanım şekli: BEEP

Beep şeklinde bir düdük sesi üretir ve ekranı parlatıp söndürür. Genellikle hata uyarıları için kullanılır.

Örnek:

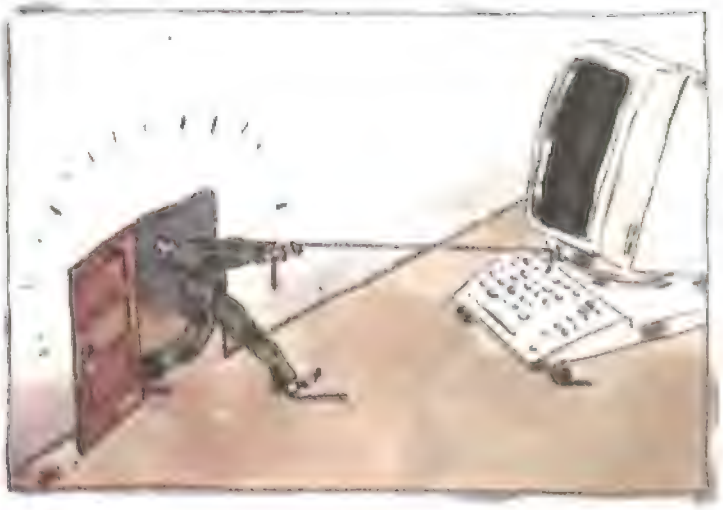
```
IF Kalanbellek& < 100 THEN
  BEEP
  LOCATE 17,1
  PRINT "BELLEK YETERSİZ: Pencereyi
küçültün";
ENDIF
```

BREAK ON
BREAK OFF
BREAK STOP KOMUTLARİ:

Kullanım şekilleri: BREAK ON
BREAK OFF
BREAK STOP

Amiga Basic'in çok önemli bir özelliği olan "EVENT TRAPPİNG" ile ilgili komutlarıdır. Peki nedir bu event trapping? Normalde bir program bildiğiniz gibi, herhangi bir yerde GOTO, GOSUB ya da CALL yönergeleri ile karşılaşmadıkça satır satır sırayla çalışır. İşte program bu komutlarla karşılaştığında, kesinti (interrupt) diye adlandırılan durum ortaya çıkar. Event trapping de Basic'teki bir interrupt'tır. Programın bazı yerlerinde, genellikle başlangıç bölümlerinde, Amiga Basic'e mevcut bir koşulu kontrol etmesini istediğinizi belirten bir yönerge verebilirsiniz. İşte kontrol koşuluna göre ilgili event trapping aktif (ON) değilse, bu tür dallanmalar mümkün olmaz.

Programı durdurmak için kullanılan event trapping komutlarıdır. Sırayla program çalışmasını kesmeye imkan verir, kaldırır ve durdururlar. BREAK ON komutu ile event trapping aktif hale getirildiğinde, kullanıcı Amiga-nokta, CTRL-C ya da CTRL-F3 tuşlarına birlikte basarak ya da Run menüden Stop kalemini seçerek programı durdurabilir. BREAK OFF yönergesi ON BREAK imkanını BREAK ON komutu çalıştırılana kadar ortadan kaldırır. BREAK STOP ise,BREAK dallanmasını geçici olarak durdurur. Koşul dallanması devam eder, fakat Amiga Basic ON BREAK ..... GOSUB yönergesini BREAK ON görene kadar çalıştırmaz.



Örnek:

```
BREAK ON
ON BREAK GOSUB ALT
DIM ADET(99),FİYAT(99)
LET TOPLAM=99
OPEN "O",#1, "STOK"
  FOR I=1 TO TOPLAM
  WRITTE#1 ,ADET(I),FİYAT(I)
  NEXT I
CLOSE#1:BREAK OFF
INPUT "Yazıcı çıktısı ? E?H", CEVAP$
    IF CEVAP$="Y" THEN BREAK ON:
GOSUP KONTROL
END
ALT:
CLS:BEEP:PRINT "Şu anda programdan
çftmazsınız"
RETURN
```

CALL KOMUTU:

Kullanım şekli: CALL *alt rutin ismi [(argüman-listesi)] isim [argüman - listesi]*

SUB ile tanımlanmış bir alt programa kontrol transferi yapılabilir, bir makina^dili program ya da sistem library rutini sabit bir bellek adresine depolanabilir. CALL ile bir alt program çağrıldığında parametreler sayısal ya da yazısal sabit veya değişken olabilir ve bunlar alt programa geçirilebileceği gibi, alt programın değerleri de program tarafından kabul edilir.

Programlarınızda kullanacağınız en önemli komutlardan biridir. CALL komutu ile, SUB yönergesi ile tanımlanan bir alt programı, sabit adresli bir makina dili alt rutini ya da yine makina dili bir LİBRARY (kütüphane) rutinini çağırabilirsiniz. Komutta CALL kelimesinin kullanımı opsiyoneldir. Kullanılmazsa, argümanlistesi parantez içine alınmaz.

Sub yönergesini kullanan bir alt programı çağırırken değiğşkenlerin geçişi tanımlanır, ifadeler değer olarak geçecektir. Örneğin:

```
SUB ALT (x,y) STATIC
END SUB
CALL ALT (a,b)
```

Alt rutinle program arasındaki değişken geçişlerinden yazımızın önceki bölümlerinde bahsetmiştik.

Amiga Basic, makina dili rutinleri transfer etmenini bir yoludur. İsim alt rutinin bellekteki başlama noktasını (adres) ifade eden basit bir değişken belirtir, bir dizi elemanı olamaz. Argüman listesi, alt rutine geçecek argümanları listeler. Parametreler de, uzun ya da kısa tamsayılar olmalıdır, standart C-dili çağırma kurallarının

kullandığı değerle geçebilir. Aksi takdirde Amiga Basic "Type mismatch" mesajı verir. Adres, tek ya da çift açıklıkta olabilir:

```
CALL Rutin(VARPTR(x))
```

Adres yazısal dizi olursa:

```
  CALL Rutin(SADD(x$))
```

Aşağıdaki örnekte, değişkenler kısa tamsayı (&) olarak adresi tutarlar. Kısa tamsayı adreslerin 24 bit kullanmayı unutmayın.

```
a=0:b=0
 DIM Kod%(100)
 FOR I=0 to 90
 READ Kod%(I)
 NEXT I
KodAd&=VARPTR( Kod%(0))
  CALL KodAd&(a.b)
```

Kütüphaneler Amiga'nın özel düzenlenmiş kaynak dosyalandır. Bir LIBRARY'den makina dili altrutin çağırmak için:

```
LİBRARY "graphics.library"
CALL Çizim(50,60)
```

Bu örnekle Amiga Basic Çizim adıyla bir değişken yaratır. Bu bilgiler daha sonra makina dilindeki yerlerine değişken ismi ile saklanır. Bu nedenle değişken kısa tamsayı olamaz.

Aşağıdaki örnek, bir "Type Mismatch" hatası üretir:

```
  DEFINT A-Z
  CALL Çizim(50,60)
```

Aynı örneğin doğrusu:

```
  DEFINT A-Z
  CALL Çizim#(50,60)
```

Gelecek ay görüşmek üzere.....

BÜYÜK TEHLİKE!

VİRÜSLER

TUNÇ DİNDAŞ

Yüzyılın bilgisayar belası, hatta bilgisayar vebası virüsler. Bilgisayardaki datalarımıza, dosyalarımıza bir kaç seneden beri büyük zararlar veren bu tehlike nedir? Yoksa önlenemez bir tehlike mi? Bu tehlikenin boyutu nedir? Virüsler canlı yaratıklar mı? Bunlar kafamızı kurcalayan sorulardan bazıları. Sorular o kadar çoğaltılabilir ki! Ama merak etmeyin aklınıza takılan bütün soruların cevabını bu yazı dizimizde bulacaksınız.

Amiga çıktıktan bir sene sonra sonra başlayan bu virüs belası, her Amiga kullanıcısını oldukça çok rahatsız ediyor. Özellikle Amiga'da dosyalama ile uğraşan kullanıcıların büyük derdi. Bozulan Deluxe Paint resimleri, kaydedilmeyip de kaydedilmiş gibi görüken dosyalar, herkesin başına gelen olaylardan sadece birkaçı. Ya onca zamandan beri yaptıklarımızı sakladığımız bir data disketini formatlanması? Hepsi ne kadar korkunç değil mi? Ama merak etmeyin! Biz bu yazımızla sizi bu kabuslardan kurtaracağız. Yapacağınız tek iş yazımızı dikkatle okumak ve her şeyi titizlikle yerine getirmek. Hazırsanız artık başlayalım. Böcek ilacınızı aldınız mı? Sadece şakaydı.

Amiga'da virüs belasının başlangıcı 1987 ve 1988 seneleri arası. O zamanlar, isviçre'de kendi halinde crack yapan SCA grubu, sadece, Amiga'da da virüs yapabileceğini ispatlamak için oturup bir virüs yazdı. Amaç, sadece eğlence ve bir şeyler ispatlamaktı. Aptalca mesajlar veren ve sadece kendisini boot blocklara kopyalayan basit bir virüsü dağıtmaya başladılar. SCA virüsü, korsan programlar sayesinde bir kaç ay gibi kısa bir sürede tüm Avrupa'ya dağıldı. SCA grubu aniden, tüm Amiga kullanıcılarının ve firmaların nefretini aldı. Gerçi daha sonra bir software firmasına virüs detectör yaptılar, ama hala SCA'yı kimse sevmiyor. Bu olaydan sonra artık herkes ya eğlence ya da virüskiller'ını yapıp satmak için virüs yapmaya başladı. Virüsler o kadar çok çoğaldı ki, Commodore firması yeni çıkardığı 1.3 versiyonlara virüs koruyucu benzeri bir sistem koydu. Bu sistem o anda disk driver'a takılan disketin boot block'ğunu ko'ntrol ederek reset vektörüne atlayan programcıklar varsa guru veriyor. Kontrolü aşmak fazla sürmedi. İki üç ay sonra bu kontrolü aşan virüsler piyasada cirit atmaya başladılar ve sürekli olarak çoğalıyorlar. Bence Amiga Baby piyasaya çıktığı zaman virüs derdinden kurtulacağız. Haydi Amiga baby bizi fazla bekletme!

Her şeyden önce yeni Amiga kullanıcıları için virüs'ün ne olduğunu. Virüsler, canlı organik yaratıklar değildir. Bunlar sadece 1024 byte'lık (sadece boot block virüsleri 1024 byte'dır) programcıklardır.

SCA'dan sonraki Boot block virüslerini tanıtmaya başlayalım.

BOOT BLOCK VİRÜSLERİ

BYTE BANDIT SCA gibi, dosyala ra (file) zararı yoktur. Sadece boot block düşmanı, kendi halinde bir virüstür. Arada bir ekranı siyahlaştırır. Bu virüsü tanımayan kişiler hemen bilgisayarı resetlerler. Ama bu işin bir çaresi var. Eğer soldan başlayarak sırası ile 'ALT + AMİGA + SPACE + AMİGA + ALT tuşlarına basarsanız, ekran eski haline döner. Bu virüsün farklı versiyonları mevcut.

DASA 2.0 BYTE BANDIT gibi disketteki dosyalara zararı olmayan, sadece boot blocklan silen bir virüstür. Bu virüsün marifeti bilgisayarın hafızasını dolmuş gibi göstermektir. Eğer DASA 2.0 hafızadaysa, her resetten sonra hafızanın 20 Kbyte'lık bölümünü yokmuş (dolu gibi) gösterir. Virüs, hafızadan silinmeden 25 defa resetlenirse bilgisayarınızın hafızası tamamen dolmuş gibi gözükecektir. Bunun tek çaresi makinanızı kapatıp hafızadaki her şeyin silinmesini beklemenizdir.

GADAFFI: Ötekiler gibi dosyalara zararı yoktur ama, bu virüsün doğrudan diskete ve diskdriver'a zararı vardır. Aktif hale geçtikten sonra disk driver'ın kafasını sıfırına track'tan yetmiş dokuzuncu track'a kadar hareket ettirir. Bu sayede, disk driver'ınızdan ilginç sesler (gürültüler) çıkar. Bu durumda uzun süre kalırsa,

disketinizde ve disk driver'ın kafasında hasarlar meydana gelebilir. Virüsü yapan programcının, Libyalı olduğu söyleniyor. GADDAFİ'nin yeni versiyonu, GADDAFI IS BACK BACK maalesef henüz ülkemize gelmedi

LAMER EXTERMINATOR Şu ana kadar Amiga'da yapılmış en zararlı virus. Bir sayaca göre hareket ederek disketteki bir dosyaya zarar verir. Dosyanın ascii dökürnanına baktığınız zaman dosyanın bir kısmından sonrasının 'LAMER LAMER LAMER ....' yazısı ile dolduğunu görürsünüz. Şu ana kadar Türkiye'ye gelen tek hard disk zararlısı bootblock virüsüdür. Bu virüsün bir çok versiyonu mevcuttur. Dikkatli olmanızı tavsiye ederim.

DISK DOCTORS: Çok iyi rutinlere sahip ve olağanüstü yayılma şekli var. Malesef daha yayılma mantığını çözebilmiş değilim. Bazen diskdriver'daki diskeri formatlar. Türkiye'de mevcut olan bir versiyonu da 'GREAT MOVE'dur.

WARHAWKLSD VIRUS: SCA'nın gelişmiş bir kopyasıdır. Zararı, DİSK DOCTORS ile aynıdır, disketi formatlar. Bilgisayarı resetledikten sonra bir sayaca göre hafızada bulunduğunu göstermek için bir demo yapar. SCA'ya çok benzeyen bu virüs[4]ü "Acaba SCA intikam için mi yaptı?" diye düşünüyor insan.

TARGET VIRUS Malta adasının ünlü yazılım grubu 'MALTESE HACKERS / PHAZE 10T tarafından, yeni Amiga kullanıcılarıyla dalga geçmek için yapılmış bir virüs. TARGET'a aslında tam virüs diyemeyiz, çünkü boot block'lara bulaşarak çoğalmaz. Belirli isîmlerdeki disketlere rastlarsa, bütün hepotuz dokuzuncu ile yetmiş dokuzuncu track'larını formatlar. Sadece boot block'unda TARGET virüsü konulmuş disket, disk driver'a konulduktan sonra takılan disketleri kontrol eder.

OBELİSK CREW VİRÜS: İşte baş belası disket zararlısı bir virüs. Beş resette bir tüm disk ünitelerindeki siyah zemin üzerine san yazılarla mesaj yazarak, disketleri formatlar. Bu virüsten kendinizi korumanızı tavsiye ederim.

REVENGE VIRUS Muzır neşriyat bir virüstür. En önemli programlarda insanı rezil eder. REVENGE hafızaya yerleştikten bir kaç dakika sonra, mouse işaretçisinin şeklini değiştirir. Zararı ise, disketteki dosyalara doğrudan olur, dosyaların bir kısmını çalışmaz hale getirir. Hafızada bulunuyorsa, takılan her diskete kendisini kopyalar.

BUTONIC: Bu virüs, tam anlamıyla boot block virüsü değildir. Aynı anda kendisini startup-sequence'deki ilk dosyaya kopyalar. Ve aynı zamanda boot block'ta da bulunur. Ekrana guru hatalarındaki gibi kırmızı bir mesaj verir. Daha zararını tespit edemedim. Belki yazı dizimiz ilerledikçe keşfeder, bu virüsten bahsederim.

Boot block virüsleri burada bitti. Ama bu bitiş sadece geçici olarak. Kimbilir belki bu yazı dergimizde yayımlandığı zaman yeni virüs ya da virüsler çıkacak. Şimdi Dosya (File) virüslerine geçelim.

DOSYA VİRÜSLERİ

Bu tür virüslerin çalışma mantığı daha değişik. Dosya virüsleri, kendilerini doğrudan disketteki dosyalara ekler. Diğer bir deyişle, kendini belli bir dosyanın sonuna ekler. Genellikle bu dosya startup-sequence'in ilk dosyasıdır. Bu virüsleri ancak bulaştığı dosyayı silerek yok edebiliriz. Bu tür virüslerin çıkışı 1989 senesine rastlıyor.

IRQ-TEAM: İlk olarak Lüksenburg'lu demo grubu IRQ-TEAM tarafından yapılan dosya virüsü, kullanıcıları oldukça korkuttu. Oldukça iyi kodlanan bu virüs karşısında, kullanıcıların elleri kollan bağlıydı. IRQ-TEAM virüsünün çalışma sistemi, oldukça basit ve akıllıcaydı. Virüs kendisini startup-sequence'in ilk dosyasına kopyalayarak yayılıyordu. Belirtisi ise startup-sequence'deki ilk dosya yüklenirken CLFda [4]IRQ-TEAM PRESENTS NEVV VIRUS...' yazmasıydı. Şu ana kadar yayılmasından ve bulaştığı dosyayı bozmasından başka bir zarar tespit edemedim. File virüs kabusu, IRQ TEAM ile başladı. Hemen arkasından ikinci kabus geldi!

BSG9: Çalışma sistemi biraz IRQ-TEAM'e benzer. BSG9 da startup-sequence'deki ilk dosyanın yerine kendisini ekler. Yerine geçtiği dosyayı boşluk adı altında, varsa DEVS direetory'sinin içine kaydeder. Bazı zamanlarda siyah ekran üzerine beyaz yazıyla mesaj yazar ve çabucak ekranı siler. Girdiği dosyaları bozmasından başka zararı yok.

CLOCK VIRUS: Saatli ram kartı bulunan kullanıcıları tehdit eden bir virüstür. Ram kartın saatine yerleşerek bilgisayar kapansa da hafızadan silinmez. Aslında saate yerleşmez. Kartta pil tarafından beslenen bir bölüm vardır. İşte virüs buraya yerleşir. Bu marifetli virüsü yok etmek için, saatin pilini çıkarmanız gerekiyor. Bu arada sıkça sorulan bir sorunun cevabını da yazmak istiyorum. Pili çıkarılan ram kart çalışır mı? Evet, çalışır. Ama saatin, bilgisayarın her açılışında ayarlanması zorunluluğu ortaya çıkar. Bu virüsün benim bildiğim zararları da şunlar: Kay-

dedilmemiş bir dosyayı kaydedilmiş gibi göstermek, sağlam disketlerde READ-WRITE ERROR vermek. Tüm aramalarıma karşılık bu virüsü temin edemedim. Eğer bu virüse sahipseniz lütfen bir diskete kopyalayarak bana gönderin. Disketinizi virüs killer'larla dolu olarak geri göndereceğim.

BUTONIC: Bu virüsü de file virüsleri katogorisine sokmayı unutmayalım.

Bilmeniz gereken kısa bir olay daha var. Bilgisayarınız kapattıktan sonra (clock virüs hariç) bütün hepsi hafızadan silinirler.

Bir disketten virüsü silmek için ne yapmalısınız? İlk önce bilgisayarı kapatarak hafızayı temizleyiniz. Virüs killer disketinizde ya da install komutunun bulunduğu diskette virüs bulunmamasına ve mümkünse bu disketin write protect'inin kapalı olmasına dikkat edin. Şunu unutmayın ki, boot block virüsleri install ile yok edilebilir. Ama eğer hafızada virüs varsa, silinen virüsün yerine kendisini kopyalar. Install'u ya bir virüs killer ile ya da Workbecnh[4]deki install komutu ile yapabilirsiniz.

Birçok bilgisayar kullanıcısını yanıltan diğer bir olay da, yükleyicili (loader) programlar. Eğer bir oyun ya da programda CLI gözükmüyorsa, o oyunun yükleyicisi var demektir. Bu tür disketlerin boot blocklarını install ederseniz, program çalışmaz.

Virüslerden kurtulmak için ilk alacağınız önlem, bir virüs killer disketi ya da programı almak. Özel zevkleriniz için kullandığınız programları (Deluxe paint, Soundtracker ve Dosyalama programları gibi) virüslememeye çalışın. Başkalarından yeni aldığınız disketleri virüs killer ile kontrol edin. Eğer virüs varsa hemen yok edin ve sonra bilgisayarınıza takın.

Gelecek sayıda virüs killer'lardan bahsedeceğiz. Birçok yeni virüs killer'in açıklamasını yeni sayımızda bulabilirsiniz. Görüşmek üzere, hoşçakalın.

AMIGA

ERDEM TAYLAN

Selam! Bu ay ki yazıma, baskıdan kaynaklanan bir sorunu size aktararak başlıyorum. Baskının yapıldığı karakter setinde ters bolü işareti olmadığından, geçen sayılardaki birkaç yerde hatalar olmuştu. Dördüncü sayıdaki düzeltmelerde bunu belirtmiş ve doğrusunu yazmıştım. Fakat bu ters bolü 'V karakterinin bulunmayışı hata düzeltme satırlarında da hata yaratmış ve yazıda bazı boş karakterler ortaya çıkmış. Dolayısıyla bir yerde boşluk farkettiyseniz, oraya ters bolü işaretinin geleceğinin varsayın.

Geçen ay, bu ayki konumuzun diziler ve fonksiyonlara giriş olacağını belirtmiştim. O halde haydi dizileri incelemeye başlayalım.

DİZİLER

Basic'ten hatırlayacağınız gibi diziler, aynı türden birçok değişkeni bir tablo halinde bellekte tutmaya ve gerektiğinde, bu tablodan bazı parametreler (satır ve sütün numarası) verilerek değişkenleri kullanabilmeye yaramaktadır. Hemem hemen aynı dizi kavramı C dilinde de bulunmaktadır. Dizileri incelemek amacıyla geçen aylarda yaptığımız programların tümü gibi olan bir program yazalım. Bu program, girişindeki her rakamı, boşluk, tab, yeni satır karkterlerini ve bunların dışındaki karakterlerin sayısını saymaya yarayan bir program. Programın yazımı için lütfen birinci kutudaki adımları izleyin.

Programdaki;

```
int nba| l0|;
```

satın, nba değişkeninin 10 elemandan oluşan veya boyutu 10 olan bir dizi olduğunu belirtir. C dilinde dizi indisleri sıfırdan başlar. Bu durum Basic ve Fortran gibi dillerin indis başlangıç değeri olan birden farklıdır. Yani nba dizisinin elemanları nba[0], nba[l], nba[2],...., nba[9] adlı elemanlardır. Zaten for döngüsünden de bu durum anlaşılabilmektedir. Çünkü for döngüsü sıfırdan ona kadar (on hariç) için çalışmaktadır.

Bir indis herhangi bir tamsayı değer olabilir. Dolayısıyla indis herhangi bir sabit sayı olabileceği gibi (nba[l]), herhangi bir tamsayı değişken de olabilir (nba[i]).

Program büyük ölçüde rakamların karakter olarak ifade edilmelerine bağlıdır. Örneğin:

```
if(>='0'&&c<='9')
```

satırı, girişteki karakterin rakam olup olmadığını belirler. Eğer karakterse, nümerik değer karakterin değerinden '0' karakterinin değeri çıkarılarak bulunur. Böylece dizideki gerekli indis hesaplanmış olur ve program bu indisdeki sayıyı bir artırma işlemini gerçekleştirmek için kullanır. Doğal olarak bu, ancak '0','M' v.b. karakter değerlerinin pozitif ve birbirlerini izler şekilde olmaları sayesinde gerçekleşebilir. Bu varsayımlar, hemen hemen kullanılan bütün karakter setleri için doğrudur.

C dilinde tanım olarak, eğer karakterler ve tamsayılar arasında bir aritmetik işlem yapılıyorsa, bütün karakterler tamsayı kodlarına çevrilir ve işlem ondan sonra yapılır. Bu demektir ki, karakterler aritmetik işlemlerde birer tamsayıdan başka bir şey değildir. Bu oldukça doğal ve kullanışlıdır. Örneğimizdeki c-'O' aslında değeri sıfır ile dokuz arasında oynayan ve c karakterinin aldığı rakama göre değişen bir tamsayıdır. Böylece bir dizi indisinin sadece tamsayı olabileceği kuralı da sağlanmış olur. Çünkü, c-'O' değeri daha sonra nba dizisine indis olarak verilmektedir. Girişteki karakterin türü:

```
if(>='0'&&c<='9')
    ++nba[c-'0'];
    else if(c==' '||c=='|'||c=='\t')
        ++nb;
    else
++nd;
```

testinde belirlenmektedir.

Yazılış biçimi olarak:

```
if( koşul)
    komutlar
    else if(koşul)
    komutlar
            else
                komutlar
```

yazımı, programlarda birkaç yönden test edilmesi gereken durumlarda oldukça sık kullanılmaktadır. Bu tür bir yazımın çalış-

---------- KUTU 1 ----------

1> Aşağıdaki programı yazıp Ram Diske kaydedin.

```
/* K&R'ın kitabından alınarak Amiga ya
uyarlanmıştır. V

#define EOF -1

main()
{
        int c,i,nb,nd;
        int nba[10]:

        nb=nd=0;
        for(i=0;i<10;++i)
        nba[i]=0;

        while((c=getchar())!=EOF)
                if(c>='0'&&c<='9')
                        ++nba[c-'0'];
                else if(c==* '||c==M||c=='\r)
                        ++nb;
                else
                        ++nd;

        Printf(basamaklar =");
                for(i=0;i<10;++i)
                        printf(" %d",nba[i]);
        printf("beyaz karakterler = %d",nb);
        printf(", diğerleri = %d",nd);

}
```

2> Şimdi programı "cc ram:program-ismi.c" ile compile edin.
3> Şimdi de 'ln ram.program-ismi.o -lc" ile link edin.
4> Programı çalıştırmak için ram:program-ismi yazın. Bu durumda program sizin klavyeden girdiğiniz karakterler üzerinde işlem yapacaktır. Bu moddan çıkmak için Ctrl-\ (Control ve ters bolü tuşlarına birlikte) tuşlarına basmalısınız. Eğer programa bir text dosyasından redirection (Tk. yeniden yönlendirme) verirseniz program text dosyasının bitimiyle beraber size yaptığı işlemlerin sonuçlarını yazacaktır.

ma ilkesi şöyledir: Önce ilk koşul kontrol edilir. Eğer bu doğruysa, hemen sonraki komut veya komutlar grubu (komutlar grubu süslü parantezler içinde olmalıdır) çalıştırılır ve program testten çıkarak çalışmasına devam eder. Eğer bu koşul doğru değilse, ikinci koşul kontrol edilir. İkinci koşul doğruysa program ikinci ıf ten sonraki komut ya da komutları çalıştırır ve testten çıkılarak programın çalışması devam ettirilir. Eğer ikinci koşul da yanlışsa, program ikinci else'den sonraki komut veya komutlar grubunu çalıştırır ve test bitmiş olur. İkinci else ve üçüncü komutlar bölümü yoksa (bu bölümler isteğe bağlıdır), hiç bir işlem yapılmadan testten çıkılır. Programlarınızın içinde istediğiniz kadar;

```
else if(koşul)
   komutlar
```

bölümü bulunabilir. Fakat benim size tavsiyem, buradakinden daha fazlasını kullanmamanız. Çünkü bu, programınızın anlaşılabilirliğini azaltacaktır.

FONKSİYONLAR

C dilindeki fonksiyon kavramı, Basic'teki subrutinlere benzer. Bir fonksiyon, bazı hesaplamaların programdan bağımsız bir yerde yapılabilmesine olanak tanıyan bir yapıdır. Fonksiyonların asıl amacı, karışık ve uzun problemlerin daha kolay ve kısa olan parçalara bölünmesi ve bütün parçaların birleştirilmesiyle kısa, hızlı, daha kolay bir yoldan çözülebilmesidir. Uygun düzenlenmiş fonksiyonlarla, bir işin nasıl yapıldığı önemsenmeyebilir. Yani, sadece sonuç olarak neyin gerçekleştiğini bilmek yeterlidir. C dili fonksiyonları iyi, kolay, uygulanma alanı çok ve kullanım faydalan fazla olacak bir şekilde işleyebilmek için dizayn edilmiştir. C dilinde, sadece birkaç satırdan oluşan fonksiyonlar oldukça sık görülecektir. Bunların amacı, programın daha rahat anlaşılmasını sağlamak, daha sonra program üzerinde yapılacak değişikliklerin kolaylıkla yapılabilmesi olanağını vermek ve bir fonksiyonun birden çok programda kullanılabilmesini sağlamaktır.

Şu ana kadar bizim için daha önceden hazırlanmış olan printf, getchar, putchar gibi fonksiyonları kullandık. Fakat hiç kendi yazdığımız bir fonksiyonu kullanmadık. Sanırım artık bunun zamanı geldi. Örnek olarak, C dilinde üs alma operatörü olmadığı için, verilen bir sayının tamsayı üssünü alan bir power(m.n) fonksiyonu yazmayı seçtik. Tabii ki bu fonksiyon, tüm üs alma işlemlerini yapamamaktadır. Çünkü üs değeri olarak sadece tamsayılar verilebilmektedir.

Şimdi, ikinci kutudaki ana programı ve altındaki power fonksiyonunu yazarak kutudaki adımlar yardımıyla programı çalışır hale getirin.

Programdaki main fonksiyonu, sadece povver fonksiyonunu test etmek için kullanılmıştır. Çünkü bütün C programlarında programın çalışabilmesi için bir yerde mutlaka main fonksiyonu olmalıdır.

C dilindeki tüm fonksiyonlar aynı düzende yazılırlar:

```
tonksiyon-adı(eğer varsa argüman adlan)
  eğer varsa argüman tanımlamaları
{
  tanımlamalar
  komutlar
}
```

power fonksiyonu,

```
printf("%d %d %d",i,power(2i),(power(3j));
```

satırında, iki defa çağrılmaktadır. Her çağrılmada, power fonksiyonuna iki tane argüman geçirilmektedir ve power fonksiyonu da sonuçta ana fonksiyona (main'e) bir sayıyı geri göndermektedir, power fonksiyonunun geri gönderdiği sayı, bir tamsayı olduğundan, printf de *%d* yardımıyla basılabilmektedir. Doğal olarak C dilinde her fonksiyon mutlaka tamsayı bir değeri geri göndermek zorunda değildir. Fakat bunlarla ilgili bilgileri daha sonraki sayılarda size vereceğim.

power fonksiyonundaki argümanlar, doğru olarak tanımlanmalıdırlar ki program tarafından doğru olarak kullanılabilsin. Bu işlem:

```
int x,n;
```

satırı ile yapılmaktadır. Argüman tanımlamaları, fonksiyon adı ve açma süslü parantezi ({) arasında yeralmalı ve her tanımlamanın sonuna, noktalı virgül konmalıdır, power'ın argümanları için kullanılan isimler (x, n) tamamen o fonksiyona aittir ve başka fonksiyonlar içinde bir karışıklık yaratmadan kullanılabilir. Bu aynı zamanda fonksiyonun içindeki i, p gibi değişkenler için de geçerlidir. Yani main fonksiyonundaki i değişkeni ile, power fonksiyonundaki i değişkeninin birbiri ile hiçbir ilgisi yoktur ve bu durum programın işlemesi açısından bir karışıklık yaratmaz.

power'in hesapladığı değer, fonksiyona bir return komutu yardımıyla gönderilmektedir, return fonksiyonunun parantezleri içinde, herhangibir ifade bulunabilir. Bir fonksiyon, mutlaka bir sayı geri göndermek (İng. return) zorunda değildir. Parantezleri içinde hiçbir ifade bulunmayan return komutu, kontrolün çağına fonksiyona dönmesini (doğaldır ki hiçbir değeri olamayan bir değerle) sağlar. Çağına fonksiyona dönmenin bir başka yolu da, return komutu yazılmadan süslü parantez ile kapatmaktır.

Bu aylıkta bu kadar. Gelecek ay fonksiyonların ve programımızın incelenmesine devam edeceğiz. Hoşçakalın.

KUTU 2

1> Aşağıdaki programı yazıp, Ram Disk e kaydedin.

```
/* K&Rın kitabından alınarak Amiga ya
uyarlanmıştır. V

main()
{
        int i;

        for(i=0;i<10;++i)
        printf("%d %d %d",i,power(2,i),power(3,i));


power(x,n)
int x,n;
{
        int i,p;

        p=1;
        for(i=1;i<=n;++i)
                p=p*x;

        return(p);

}
```

2> Şimdi programı "cc ram:program-ismi.c" ile compile edin.
3> Şimdi de "ln ram:program-ismi.o -lc" ile link edin.
4> Programı çalıştırmak için ramrprogram-ismi yazın.

Merhaba... Geçen ay Process menü seçeneklerinin tanıtımına başlamış ve Update kaleminin anlatımını tamamlamıştık. Bu ay yine bu menünün "Superbase'in kalbi" diyebileceğimiz QUERY seçeneği ile devam ediyoruz.

QUERY:

Query, Superbase menü seçeneklerinin en karmaşığıdır. Bu seçenek, bir ya da birkaç dosyadan kayıtları seçip düzenleyerek istenen formatta çıktı üretir. Query, 5 ana uygulama alanı olan çok amaçlı bir seçenektir. Bu beş uygulama alanı şunlardır:

1. Karmaşık filtreler yaratılabilir. Birçok uygulamada aynı kayıt setini tekrar tekrar çağırarak düzenlemek isteyebilir ve aynı ya da benzer seçim kriterlerini kullanarak, düzenli temellerde kayıt gruplarını kontrol etmek gereksinimini duyabilirsiniz. Kontrol panelindeki filtreyi kullanırsanız, her seferinde istediğiniz koşullan bölüm içinde filtreleme şartlan olarak yeniden girmeniz gerekir. Oysa Query ile hazırladığınız geniş bir modeli disketinize bir Query dosyası olarak kaydedebilirsiniz.

2. Çoklu dosya uygulamaları yapılabilir. Dosyalar, Query filtresinde karşılıklı bağlanarak birçok dosyadan aynı anda data seçimi yapılabilir.

3. Raporlama olanağı sağlar. Profesyonel kullanıcılar, çıktı alınacak rapor için Forms Editor'ün raporlama özelliklerini tercih edeceklerdir. Fakat rapor özellikleri, kayıtların sayımı ya da alan toplanılan gibi arama ve hesaplama sonuçlarının ilave bilgiler olarak eklenmesini gerektirebilir.

4. Sıralama yapılabilir. Query, çıktıyı istenen bir sıralamaya uygun olarak verebilir. Mevcut index'i ile halihazırda sıralı olan dosya kayıtlan. Query içinde belirlenecek büyükten küçüğe veya büyükten küçüğe doğru koşuluna uygun olarak yeniden sıralanabilir. Aynı zamanda farklı düzeylerde, her seviye için başka alan kullanarak birçok sıralama da yaptırabilirsiniz.

5. Çıktı için farklı cihazlar seçilebilir. Hazırlanan Query'ye uygun çıkış için dört hedef belirtilebilir: Ekran, printer, bir ASCII disket dosyası ya da yeni bir database dosyası. Son seçenek mevcut dosyalardaki muhtelif data kombinasyonları ile yeni bir database yaratmanıza izin verir.

Query, oldukça işinize yarayacak bir seçenek değil mi? Bu kadar tanımlamadan sonra, gelelim tüm bunlan nasıl yapacağımıza.

Process menüdeki Query seçeneğinin 3 kalemlik alt menüsü bulunur: Edit, Load ve Save. Bu menü kalemlerinden Edit ve Save, ancak herhangibir dosya açık olduğunda seçilebilirler. Herhangibir dosya açmadan Query Load ile daha ince hazırlanmış bir query dosyasını yüklediğinizde, bu query ile ilişkili dosyalar otomatik olarak açılır. Query Edit ve Query Load ile ekrana, ana Query diyalog penceresi açılır. Tabii Query Load seçeneğinde, önce kaydedilmiş bir Query dosyasını seçebileceğiniz pencere açıldıktan ve dosya seçildikten sonra. Query Save ise bir Query hazırladıktan sonra, diskete saklamak için kullanılır.

QUERY KULLANIMI:

Query penceresinde dört komut satın vardır: Fields, Report, Filter ve Order. Herbir satır, Query çıktısının farklı bir alanını tanımlamak için kullanılır:

. Fields satınnda, çıktıya hangi alanların dahil edileceği tespit edilir.

. Reports; aratoplamlar, kayıt sayımı gibi özelliklerin verilebileceği satırdır. Data çıktısının formatı da buradan kontrol edilir.

. Filter satırına dosyadan kayıt seçim koşulu yazılır. Çoklu dosya filtresi gibi buradan da dosyalar arasında bağlantı kurulabilir.

. Order satırında kayıtların hangi esasa göre sıralanacağı belirtilir.

QUERY TANIMLAMA DİYALOG PENCERESİ:

Pencerede 3 bölüm vardır. En üstte Title Box (Başlık Kutusu), altında Query Command Panel (Query Komut Paneli), sol altta Query çıkış hedefi belirlenecek 3 kutu ve sağ altta pencereden çıkış için kullanılacak 3 kutu bulunur. Bizim elimizdeki versiyonda, bu üçerlik gruplar arasında bir de "Say" kutusu bulunuyor. Say seçeneği ile Amiganın konuşma özelliği kullanılmış. Query çıktısı için OK seçmeden önce, Say kliklenerek aktif hale getirilirse, döküm esnasında yazılanlar aynı zamanda Amiga'nın o tanıdık sesiyle okunacaktır.

BAŞUK KUTUSU (TİTLE BOX)

Başlık kutusu üç bölümden oluşur: Tarih (Date), Yazı Giriş Satın ve Sayfa Numarası (Page).

Yazı giriş satırına yazılan bir yazı, başlık olarak kabul edilecek ve query çıktısının her sayfasının başına bir boş satırla takip edilecek şekilde yerleştirilecektir. Bu bölüme herhangibir şey yazılmazsa, Superbase çıktıyı her sayfanın başından dökmeye başlayacaktır. Başlık olarak girilecek olan bilgi, satır kliklendikten sonra maksimum 80 karakter uzunluğunda olmak üzere bu kısma yazılır.

Date kutusu kliklenerek aktif hale (siyah olur) getirilirse; başlık, sistem tarihini de tanımlı formatında (Set menü'deki Date Format seçeneğinde tanımlanmış şekliyle) içerecektir. Tarih genellikle tanımlı olarak sol marjine yapışık olarak yazılır.

Page olarak etiketlenmiş sayfa numarası kutusu kliklenerek başlık kısmına sayfa

numaralarının da ilave edilmesini sağlayabilirsiniz. Sayfa numaralan birden başlayarak ve her sayfada bir artırılarak Query çıktısının sayfalarına, başlığın sağ tarafına basılır.

QUERY KOMUT PANELİ:

Query komut panelinde bulunan dört satırın herbiri query'nin elemanlarından birini tanımlar: çıkış alanları, rapor özellikleri, filtreleme koşullan ve sıralama esaslan. Herbir alan 512 karakter uzunluğunda olabilir.

Daha önceden hazırlanarak kaydedilmiş bir query açılırsa, bu dört satır ayrıntıları olduğu gibi kopyalanır. Varolan bu query'yi OK kutusunu klikleyerek olduğu gibi kullanabilir ya da herhangi bir satın doğrudan değiştirebilirsiniz.

Paneldeki dört satırın tamamını kullanmak zorunlu değil. Örneğin sadece o anki dosyanın açık alanlarının sıralı bir dökümünü isterseniz, yalnız Order satırını kullanarak sıralamaya esas olacak alanı belirtmeniz yeterli olacaktır.

Query Fields (Query Alanları):

Sadece o an yüklü olan dosyanın açık alanlarını kullanacaksanız, bu satır boş bırakılır. Query çıktısı için açık dosyalardan bir alan seti oluşturulacaksa, Fıelds kutusu kliklendiğinde çıkan Query fields" (Query alanlan) penceresinden, istenen dosyaların istenen alanları seçilir. Query fields penceresi şimdiye kadar kullandığımız diğer pencerelere benzer. Penceredeki File etiketli dosya seçim satırını, Update fields penceresinden hatırlayacaksınız. Query fields pençesinde de File kutusunun yanındaki ok yardımıyla açık dosyalar arasında seçim yapma olanağınız var. Bu yüzden gereken dosyalar arasında query oluşturabilmeniz için, burada da öncelikle kullanılacak dosyalar açılmalı ki, istenen bağlantılar kurutabilsin. Alanların tamamı kullanılacaksa buradan tek tek seçmek yerine filtre komut satırına ALL yazma yoluna da gidilebilir. Dosyalardan belirli alanlar seçilecekse, dosyalar sırayla pencereye getirilip her dosyadan istenen alanlar seçilebilir. Bu seçim ilgili dosyanın alan listesinden tek tek kliklenerek yapılır. Her alandan sonra bir yenisi seçilirse, program tarafından otomatik olarak bir virgül konur. Konulan virgül sayesinde yazılan alan bilgileri arasında boşluk bırakılır. Virgül yerine noktalı virgül kullanılırsa, bilgiler boşluksuz basılır. Basit query'lerde alanlar bu şekilde seçilerek OK kutusu kliklenir ve kullanılacak alanlar tanımlanmış olur.

AS: Query alanları diyalog penceresi, diğer pencerelerden farklı birçok önemli özelliğe sahiptir. Alan panelinin yanındaki operatörler kullanılarak query'ye özellikler eklemek mümkün. Hesaplama, karşılaştırma gibi özelikler eklenmiş bu alanlara türemiş kolonlar denir. Türemiş kolonlar normalde dosya tanımında yoktur. Kolon deyimi, alan isimlerinin bulunduğu bölüm için kullanılır. Bir query çıktısındaki türemiş kolon, alan ya da alanların sayısal değerlerle bir ya da daha çok aritmetik operatör kullanılarak oluşturulan ve bir bir sonuç üreten bilgidir. Örnek vermek gerekirse:

Alanların çarpımı:	MİKTAR*FİYAT
%15'lik fiyat artışı:	FİYAT*1.15
Stokta %8'lik fire:	MİKTAR*0.92
Tarihi güncelleştirme:	DATE+30
Kar durumu:	SATIŞ-MALİYET

Query alan formadan, sayısal alan olsun tarih alanı olsun, SET menüde belirlenmiş forma uygun olur.

Superbase, query çıktısında normal olarak her sayfada bilginin yazıldığı kolonun başına alan ismini yerleştirir. Yani sayfada bir tablo görüntüsü vardır ve bu, görüntü modlarından "Table View"'e benzer. Fakat yukarıda bahsettiğimiz türemiş kolonlarda bu olanak yok, çünkü dosya tanımında verilmedikleri için isimleri mevcut değil. Bu yüzden Superbase özel

başlıklar girmenize izin verir. Ancak bu sadece türemiş kolonlar için geçerli değil, normal kolon isimleri de bu yolla değiştirilebilir. Peki, nedir bu yol? Operatörler arasında bulunan AS bu işlem için kullanılır. Alan ya da hesaplama formülü belirtildikten sonra AS kutusunu klikleyip Value olarak etiketlenmiş değer kutusuna yeni kolon ismi girilir:

MİKTAR*FİYAT AS "TUTAR"
FİYAT AS "YENİ FİYAT"

Query yeni bir database yaratmak için kullanılıyorsa, tüm türemiş kolonlara en çok 15 karakter uzunluğunda geçerli alan isimleri vermeye özen göstermelisiniz.

@POSITION: Bir yazının yerleştirileceği pozisyonu belirlemek için, "@ Pozition" işlemcisi kullanılır. Alan için kolon pozisyonlaması yapmazsanız, Superbase her satırda bir kayıt ve her alan bilgisi bir öncekinin sağında olmak üzere çıkış verecektir. Data yerleşimini belirtmek için, önce @Position kutusu kliklenerek değer kutusuna istenen kolon numarası girilir, sonra alan ismi seçilir. Diyelim ki, dosyadaki "Soyadı" alanının 12. kolondan yazılmasını istiyoruz. Yukarıdaki işlemi sırayla bu bilgiler için yaparsak, penceredeki komut satırının görüntüsü:

@ 12 Soyadı

şeklinde olur. Kolon pozisyonlama çalışmalarını önce ekranda yapın ve genişlikleri görün. Zira üstüste binen alanlar problemlere sebep olur. Bu olay tipik olarak Superbase'e bir alan bilgisini yazmasını söylediğiniz kolonun bir önceki bilginin sonundaki boşluklar tarafından kullanılıyor olmasından dolayı ortaya çıkar ve Superbase bu durumda bilgiyi doğru kolondan başlatır ama bir alt satıra atlayarak. Maksimum kolon pozisyonu 255'tir. Printer boyutlarınıza uygun olarak doğru genişliği bulursanız, herhangi bir sorunla karşılaşmazsınız.

&LENGTH: Kolon yerleştirme problemine satırdaki alan genişliklerine sınırlama koyarak çözüm getirebilirsiniz. Bu sınırlama için &Length operatörü kullanılır. Genişlik belirtme işlemi de tıpkı kolon tanımlama gibi yapılır. Yani önce &Length kutusu kliklenerek değer kutusuna istenen genişlik yazılıp RETURN tuşuna basılır ve sonra da bu genişliği kullanacak alan ismi seçilir. Örneğin Soyadı alanının genişliğini 10 yapmak istiyoruz:
& 10 Soyadı

LINE: Çıktının, herhangi bir yerde yeni bir satırdan başlamasını belirtebilirsiniz. Bu işlem için operatörler bölümündeki "Line" seçeneği kullanılır. Çıktının belli yerlerinde aktif yazım pozisyonlarına bağlı olarak LINE kutusu iki kez kliklenerek boş bir satır atlanmasını sağlayabilirsiniz.

DİĞER FORMAT PARAMETRELERİ: Query çıktısı için format belirtmede kullanılabilecek bunlardan başka birçok parametre vardır. Bunlar Query Fields diyalog penceresinde gösterilmemiştir ve doğrudan komut satırına boşluk ya da noktalı virgül ayrılarak yazılırlar. Bu parametrelere ve tanımlamaları aşağıdaki tabloda gösterilmiştir:

Parametre	Fonksiyon
FIELD	Alan isimleri yazılmaz
DOWN	Çıktının her data kalemini yeni bir satıra yazar.
BF[ON]	Bold (kalın) yazı
UL[ON]	Underline (altçizgili) yazı
IT[ON]	İtalik yazı
BF/UL/IT[OFF]	Yazı özelliklerini iptal eder.
FG	Ön plan rengini set eder.
BG	Ar kaplan rengini set eder.
Eject *rrn*	*rrn* ile verilen sayı kadar satır atlar.

Field: Bu parametre kullanılmadığı zaman, Superbase sayfa başlarında her alan ismini, o alan bilgilerinin listelendiği kolonunun başına yazar. Sayfa başlarına alan isimlerinin yazılması istenmiyorsa, komut satırındaki alan isimlerinin başına FIELD parametresi yazılır. Bu durumda kolon başlıkları yazılmaksızın bilgiler sayfa başından itibaren listelenmeye başlanır:

FIELD Adı,Soyadı,Adres,Şehir

Alan isimlerinin bazılarının yazılmasını, bazılarının yazılmamasını isterseniz, FIELD parametresini sadece yazılmayacak alanların başına yerleştirmelisiniz:

Adı,Soyadı,Şehir,FIELDS Adres

Ancak böyle bazı kolon isimlerini yazmama durumunda satırlarda kayma olacaktır. Bu nedenle satır ayarlamalarını yapmak gerekebilir.

Down: Komut satırının başına alan isimlerinden önce DOWN parametresi yerleştirilirse, çıktıda her alan bilgisi yeni bir satıra yazılır. Örneğin:

DOWN Adı,Soyadı,Şehir

gibi bir tanımlama sonucu, bilgilerin dökümü şöyle olur:

Ahmet
Durmaz
Ankara

Bilgiler Record View görüntü modunda olduğu gibi listelenir. Alan isimleri ters görüntü modunda listelenir, bilgiler alan isimleri yanındaki yerlerini alırlar; tıpkı kayıt giriş ekranı gibi. Bu modda alan isimlerinin görünmemesini isterseniz, FIELD ve DOWN parametrelerini birlikte kullanmalısınız:

FIELD DOWN Adı,Soyadı,Şehir

Yazı Stili Parametreleri: **Query'de** kayıt bilgilerinin istediğiniz kısımlarını bold (kalın), underline (alt çizgili) ya da italik olarak yazdırabilirsiniz. ON parametresinin kullanımı opsiyoneldir. Tanımlanan stil parametreleri, ATTR OF yapılarak tamamen kaldırılabileceği gibi, BF OFF, UL OFF ve IT OFF ile tek tek kapatılabilir:

BF IT Adı,Soyadı, IT OFF Şehir

Renkler: FG ve BG parametrelerini

kullanarak ön ve arka plan renkleri değiştirilebilir. Burada kullanılabilecek renkler 1 'den 4'e kadar Preferences renkleridir:

FG 3;BG 4 Adı,Soyadı,Şehir

komutu ön zemin rengini siyah, arka planı turuncu yapar.

Eject: Bir kaydın içindeki tüm dataların aynı sayfaya yazılmasını sağlayarak kayıtlan bölmemek için kullanılır. EJECT parametresini takip eden rakam kağıdın altında kalacak olan satır sayısını verir. Yani bir kayıt yazıldıktan sonra altta kalan satır sayısı parametrede verilen satır sayısı kadardır. Rapor sayfalarında aynı kaydın farklı alanlarını ayrı ayrı sayfalarda istemiyorsanız, kullanacağınız parametre budur. Komut satırına: Adı,Soyadı,NEWLINE Adres,Şehir EJECT 2 yazıldığında, kayıtlar ekrana ya da bir printer kağıdına sonunda 2 satır kalana kadar yazılacaktır.

Sadece EJECT ya da EJECT 0 yazmak, Superbase'in her sayfaya bir kayıt yazmasını sağlar.

ON hine: Çıktı için kullanılacak dataların aynı dosyadan alınmayıp birden fazla dosyaya erişmek gerektiğinde, formatlama problemleri ile karşılaşılabilir. ON File seçeneği bu tür problemleri çözmek için düzenlenmiştir. Bu seçeneğin çalışması en güzel bir örnekle anlatılabilir. Diyelim ki, bir MEVDUATLAR ve bir de MÜŞTERİLER adlı iki database dosyanız var. MEVDUATLAR dosyanızda, MÜŞTERİLER dosyasındaki kişisel mevduatların ayrıntılarını tutuyorsunuz ve her kayıt bir mevduata ait. MÜŞTERİLER dosyasında adı ve soyadı, toplam mevduat, adres, telefon hesap açılış tarihi gibi kişisel bilgiler, MEVDUATLAR dosyasında ise tek tek mevduat hesapları tutuluyor olsun. Yani burada mevduat sahibinin adı ve soyadı, mevduatın bulunduğu banka, mevduatın tipi ve tutan, faiz oranı, yıllık faiz tutan ve yatırılan tarih gibi bilgilerin bulunduğunu düşünün. Bu mantıkla MÜŞTERİLER dosyasındaki bir kaydın MEVDUATLAR dosyasında ayrı ayrı birçok hesabın sahibi olabileceği açık değil mi? Yani bir müşteri farklı farklı birçok bankada, hatta aynı bankada değişik hesaplarda birçok mevcuta sahip olabilir.

Update uygulamasında olduğu gibi, query için de dosyaların birbirine bağlanabileceği bir ortak alan gerekecektir. Her iki dosya da da ADI ve SOYADI alanları bulunduğuna göre bu iki dosyanın ilişkisinin ADI ve SOYADI alanına göre kurulduğunu düşünelim. İlişkinin kurulabilmesi için herşeyden önce Query Filter satırına bağlantı filtresi yazılır:

ADI ve SOYADI.MÜŞTERİLER = ADI ve SOYADI.MEVDUATLAR

Hazırlayacağımız raporda, MÜŞTERİLER dosyasından müşterinin adı ve soyadı bilgileri alınsın. MEVDUATLAR dosyasından da bu müşterinin hangi bankalarda hangi tarihte yatırılmış ne kadar parası olduğu bulunsun. Bu işlem için Query Edit penceresinde Fields kutusu kliklenerek alana gereken açıklama yazılır:

ADI ve SOYADI.MÜŞTERİLER,BANKA, MİKTAR/TARİH

Gördüğünüz gibi yazılacak ilk bilgiyi MÜŞTERİLER dosyasından, sonraki üç bilgiyi de MEVDUATLAR dosyasından alıyoruz. OK'i seçerek ekrana liste aldığımızda, iki dosyada bulunan aynı kişiye ait bilgiler index sırasına göre yazılır. Aynı kişiye ait birden fazla mevduat kaydı varsa, isimler tekrarlanır:

ADI ve SOYADI	**BANKA**	MİKTAR TARİH
Ali Uslanmaz	**İşB.**	**1000000 10/07/1990**
Ali Uslanmaz	**YKB.**	**550000 25/09/1990**
Deniz Kara	**IşB.**	**350000 03/06/1990**
Mehmet Güçlü	**Ziraat B.**	**2500000 01/05/1989**
Mehmet Güçlü	**IşB.**	**468000 24/07/1990**
Mehmet Güçlü	**IşB.**	**1550000 02/11/1989**

Gördüğünüz gibi. çok fazla data tekrarı oluyor. İşte bunu önlemek için gereken işlem, Superbase'in dosyalardan bilgi okumasını düzenlemektir. Bunu için de ON File kullanılır. Buradaki "File" ON kutusunu kliklediğinizde içinde bulunduğunuz dosyadır ve otomatik olarak dosya ismi komut satırına ON ile birlikte yerleşecektir.

Aynı isimlerin tekrarlanmadan sadece bir kez yazılarak MEVDUATLAR dosyasındaki bilgilerin karşısında sıralanmasını sağlamak için komut satırını:

ON "MÜŞTERİLER" ADI ve SOYADI.MÜŞTERİLER,ON "MEVDUATLAR" @27 BANKA,MİKTAR,TARİH

şeklinde değiştirirseniz, çıktı aşağıdaki hale gelecektir:

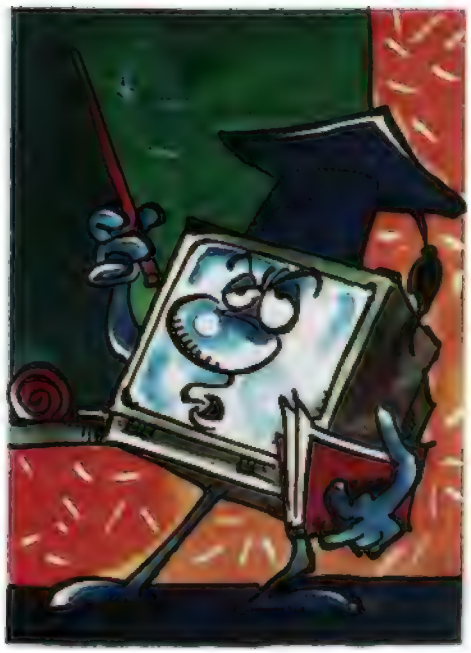
ADI ve SOYADI	BANKA	MİKTAR	TARİH
Ali Uslanmaz	İşB.	1000000	10/07/1990
	YKB.	550000	25/09/1990
Deniz Kara	İşB.	350000	03/06/1990
Mehmet Güçlü	Ziraat B.	2500000	01/05/1989
	İşB.	468000	24/07/1990
	İşB.	1550000	02/11/1989

Gördüğünüz gibi artık isimler tekrarlanmıyor.

İsterseniz bu örnekte Superbase'in neler yaptığını inceleyerek bu ayki anlatımlarımızı bitirelim. Zira bu konuyu örneklerle çalışarak daha iyi anlamanız gerekiyor. Query, OK ile başlatıldığında, Superbase önce MÜŞTERİLER dosyasına giderek bir kayıt okur, sonra da MEVDUATLAR dosyasındaki kayıtlan okumaya başlar. İlk dosyadan okuduğu ADI ve SOYADI bilgisini ikinci dosyanın aynı alanındaki bilgi ile karşılaştırmaya başlar. Uyumlu ilk kaydı bulduğunda, Fields komut satırında belirlenen esaslara uygun olarak çıktıyı ekran ya da printer'e yazmaya başlar. ON "MÜŞTERİLER" komutuna geri dönmeden buradan okuduğu ilk kaydı MEVDUATLAR dosyasındaki kayıtlarla karşılaştırmaya devam eder ve bulduğu uyumlu kayıtlardaki bilgileri ismi tekrar yazmadan altına eklemeye başlar. İşte bu ON "MÜŞTERİLER" bildiriminin etkisi. ON "MEVDUATLAR" ise farklı bir etkiye sahip. Öncelikle ilk ON File komutunu iptal eder ve Superbase'e MEVDUATLAR dosyasındaki tüm uyumlu kayıtlan bulmasını söyler. Fields komut satırından ON "MEVDUATLAR" komutunu çıkartırsanız, yalnız ilk bulunan uyumlu kayıt bilgilerinin yazıldığını göreceksiniz.

Gelecek ay, Query penceresindeki Report, Filter ve Order alanlan ile konumuza devam edeceğiz. Hoşçakalın....

HARDWARE DERSANESİ



LÜTFİ BİRSES

Merhaba sevgili okurlar. Geçen ay Entegre tiplerinden TTL grubunda kalmıştık. Bu ay kaldığımız yerden devam edeceğiz.

TTL DEVRELER

TTL entegre devreler günümüzde en çok çeşite sahip olan ve en fazla kullanılan entegrelerdir. Değişik serileri vardır. En çok kullanılan seri 7400'le başlayan seridir. Bu seri TEXAS INSTRUMENTS tarafından üretilmektedir. Biz de, TTL'leri tanırken bu seriyi kullanacağız.

TTL KARAKTERİSTİKLERİ:

Lojik tip	: Akım yutmalı
İletim gecikmesi	: 10 nano saniye
Güç tüketimi	: 10 miliwatt
Yüklenebilirlik	**: 10**
Gürültü bağışıklığı	: Yüksek
Lojik seviyeler	: 0 için +0,4 volt 1 için +3,6 volt
Temel kapı tipleri	: Pozitif NAND Negatif NOR
Besleme gerilimi	: Vcc +5 volt (% 10 tolerans)

ALÇAK GÜÇLÜ TTL'LER:

Standart TTL'lerden farkları, sadece devredeki dirençlerin yaklaşık 10 kat büyük yapılmış olmalarıdır. Tüketilecek güç onda birine düşmüştür. Minimum güçle yüksek hızı gerektiren uygulamalar için çok elverişlidirler. İç dirençlerin büyümesi, iletim gecikmesini arttırır. Bu tip devrelerde gecikme, yaklaşık 30-40 nanosaniye dolaylarındadır. Alçak güç tüketimi için yüksek hızdan vazgeçilir.

YÜKSEK GÜÇLÜ TTL'LER:

Esas olarak standart TTL devrelerle aynıdırlar. Çalışma hızını arttırmak için. devredeki direnç küçültülür. Kapılardaki iletim gecikmesi yaklaşık 6 nanosaniyelere kadar düşürülmüş, tüketilen güç ise, iki kat artmıştır. Kapı başına tüketilen ortalama güç 22 milliwatt'tır. Yüksek güçlü TTL'lerin yerini daha yeni Schottky TTL devreler almıştır. Bunlar hem hızlıdırlar, hem daha az güç tüketirler.

SCHOTTKY TTL'LER:

TTL devrelerde transistörler doyma modunda çalıştırılırlar. Daha yüksek çalışma hızlarına ulaşmak için doymasız transistörler kullanılmalıdır. Schottky TTL devrelerde hızı arttırmak için yapılan budur.

Schottky TTL kapı devreleri standart TTL kapı devrelerine benzer. Başlıca değişiklik, transistörleri doymadan uzak tutmak için her birinin bazı ile kollektörü arasına diyotlar bağlanmış olmasıdır.

Transistor iletime başladığında, kollektör gerilimi hızlı bir şekilde düşer. Belirli bir değerin altına indiğinde diyot iletir, baz kollektör fonksiyonuna paralel gelmiş olur. Kollektör geriliminin fonksiyonun ters kutuplanması için yeterli seviyede kalmasını sağlar.

Doymayı önleyen bir kilitlenme sağlamak için kullanılan diyot Schottky diyotudur. Bu tip diyot, diğer yarıiletken diyotlara benzemez. PN fonksiyonu değildir. Altın veya alüminyum gibi bir metal ile n tipi yarıiletken bir malzemenin oluşturduğu bir fonksiyondur. Devreden ayrı değildirler. Silikon (chip) üzerinde oluşturulan karmaşık entegre devrenin parçasıdır.

Çalışmada yüksek hızlıdırlar ve PN jonksiyonlarındaki gibi yük birikmesi olmaz. Standard PN fonksiyonlarına göre iletim için gerekli gerilim değeri daha küçüktür.

Schottky TTL kapı devresinin başlıca avantajı daha yüksek çalışma hızıdır. Transistörler doymadığından yük birikmesi problemi olmaz. Bu tip devrelerde iletim gecikmesi 3 nanosaniye gibi küçük bir değerdir. Aynı zamanda Schottky TTL kapılarında bu anahtarlama hızına aşağı yukarı 19 miliwattlık bir güç tüketimi ile ulaşılmıştır. İletim gecikmesinin 10 nanosaniye güç tüketiminin 2 miliwatt olduğu özel alçak güçlü Schottky TTL devreler de mevcuttur. Bu tip TTL/ler, dijital entegre devreler içinde hız-güç çekişmesinin en uygun olduğu tip entegrelerdir.

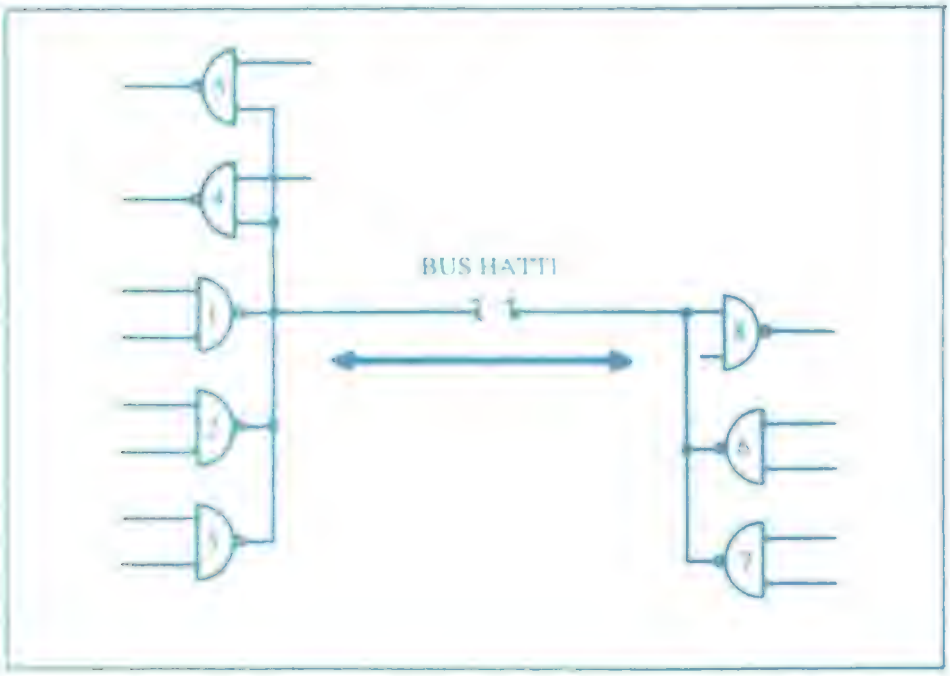
THREE STATE TTL:

Bu tip TTL entegre devrelerin iki yerine üç çıkış durumları vardır. Lojik 0 ve 1 durumlarının yanında üçüncü bir açık durumları vardır. Bu durumda entegre devrelerin çıkış bacağı hiç bir yere bağlı değilmiş gibi davranır, çok yüksek empedans gösterir. Bus'lar üzerinde data iletiminin veya çoğullamanın kullanıldığı dijital sistemlerde bu tip devreler kullanmalıdır.

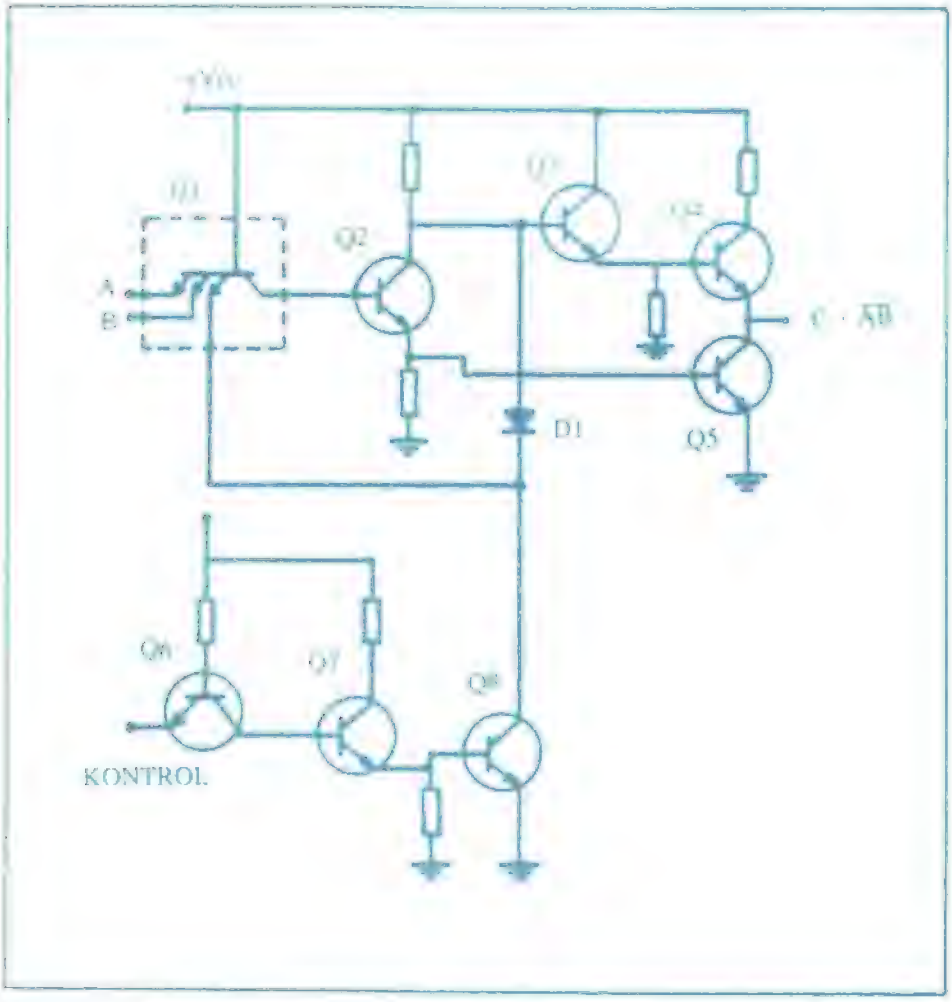
Data bus, üzerinden dijital bilgilerin veya binary sayıların paralel biçimde bir noktadan diğerine iletildiği bir grup tel, kablo veya iletim hattıdır. Başlıca iki tip olurlar: tek yönlü, iki yönlü. İki yönlü olanlardan data her iki yöne hareket edebilir. Data bus'lar genelikle iki yönlü tiptendir.

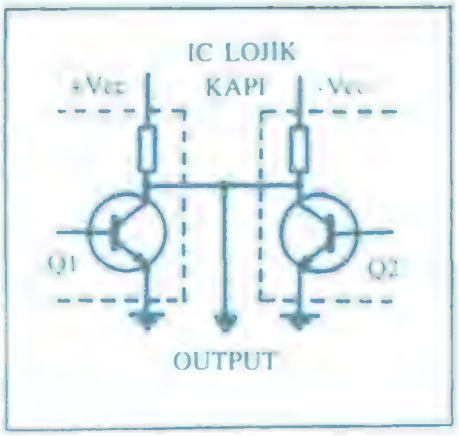
Genellikle iki yöne dijital data iletimi için çift bus yerine orta bus kullanılır ve bilgiler zaman paylaşmalı olarak iki yer arasında iletilir. Belirli bir noktadan bilgi iletimi başladığında, diğer bilgiler iletim tamamlana kadar bekler. Birçok sinyalin taşınması için tek bus'tan yararlanmaya çoğullama "multiplexing denir. Bilgi gönderen ve alan devrelerin dışında kalan devreler etkisiz hale getirilirler.

Aşağıdaki şekilde, iki yönlü dijital data bus'ın bulunduğu basitleştirilmiş bir diyagram görülmektedir. Birbirine eş olan bus hatlarından sadece biri gösterilmiştir. Bir hat genellikle birçok bitten oluşmuş bir binary kelimenin bir bitini iletmek için kullanılır. Bus birkaç metre veya birkaç yüzmetre uzunluğunda olabilir. 1, 2 veya 3 kapılarından biri bir bitlik bir bilgiyi 8 kapısı tarafından alınmak üzere hatta verebilir. Herhangi bir anda üç kapıdan sadece biri data iletimi için etkili kılınır. Devreden görülüyor ki 6 ve 7 kapılan tarafından da alınabilir. Bir anda yalnız bir bilgi iletilmektedir. İletim her iki yöne doğru da olabilir.



Çekici kollektör direnci bulunan lojik devrelerle dijital bus oluşturmak kolaydır. Dijital geleceği kapıların çıkışları şekildeki gibi paralel olarak bağlanır. Bu paralel bağlamaya eşdeğer direnç değeri kollektör dirençlerinin değerinin yansına düşer. Çıkış transistörleri aynı eşdeğer kollektör direncini paylaşırlar. Bu bağlamayla transistörlerden herhangi biri çıkışı lojik 0 seviyesine getirebilir. Çıkışın lojik 1 seviyesinde olması, heriki transistöran kesimde olmasıyla mümkündür. Kapı devrelerinden birine uygun bir giriş uygulayarak çıkış transistorunun kesimde olması sağlanır. Bu durumda çıkışı diğer kapı devresi belirler.





Kapı çıkışlarının paralel olarak bağlanmasına **"Wired-OR bağlama"** denir. Devrelerden biri veya diğeri çıkışı lojik 0 seviyesine getirebilmektedir. Bu bağlantı biçimi ilave kapıya gerek kalmadan lojik VEYA fonksiyonunu yerine getirmek üzere sık sık kullanılır.

TTL kapılarının totem-pole çıkışlarında aktif çekici direnç kullanıldığından Wired-OR bağlantısı yapılamaz. Devreler ya bozulur ya düzgün çalışmaz. Bu sebepten TTL entegre devreler bus'lı çalışmalarda kullanılamaz. Problemi halletmek için **"open collector"** TTL devreleri kullanılabilir. Bu devrelerde çıkış transistorunun kollektörü serbest bırakılmıştır. Artık Wired-OR bağlantısı yapılabilir. Bununla beraber aktif çekici direncin olmaması TTL devrelerin başlıca avantajlarını ortadan kaldırır. Totem pole çıkış hızı arttırmakta düşük çıkış empedansı sağlamaktadır. Bu avantajların ortadan kalkması yalnız hızın değil, gürültü bağışıklığının da azalmasına sebep olur.

TTL devrelerin bus uygulamalarında kullanılamamalarından dolayı **"three State lojik"** geliştirilmiştir. Bu tip lojik National Semiconductor Corporation tarafından "Tri-State lojik" olarak sunulmuştur. Üç durumlu TTL'nin özel bir biçimidir. Totem-Pole çıkış dahil, devre hemen hemen aynıdır. Yüksek empedanslı üçüncü bir çıkış durumunu oluşturmak üzere devreye ilave yapılmıştır. Data iletimi yapmayan devrelerin ortak bus hattından efektif olarak ayrılmaları sağlanmış olur.

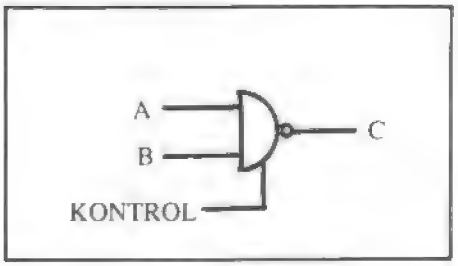
Tipik bir üç durumlu TTL devre, aşağıdaki şekilde görülmektedir. Q3 ve Q4 yüksek kazanç için ardarda bağlanmış darlington transistörlerdir. Üçüncü duruma kontrol etmek üzere Dİ diyotu ve Q6, Q7, Q8 transistörleri ilave edilmiştir.

Kontrol girişi alçak seviyede bulunduğunda Q6 doymaya girer. Q6'nın kollektörü ve dolayısıyla Q7'nin bazı da alçak gerilim seviyesindedir. Bu durumda Q7 ve Q8 transistörleri kesimdedir,iletmezler. TTL kapı devresi normal fonksiyonunu yerine getirir. Giriş burumlarına bağlı olarak TTL çıkışı standart lojik 01 seviyelerini alır.

Kontrol girişi lojik 1 yapıldığında Q6 kesime girer. Q6'nın baz direnci ve baz

kollektör fonksiyonu üzerinden Q7 ve Q8 transistörleri iletim yönünde kutuplanmışlardır. Q8'in doymaya girmesiyle Q1in üçüncü girişi DI diyodunun katodu ile birlikte toprağa götürülmüş olur. Hatırlanacağı gibi girişlerden herhangi birinin lojik 0 olması, çıkışı lojik 1 olmaya zorlayacak ve Q5 kesimde, Q4 iletimde olacaktır. Bu durumda ise, her iki çıkış transistoru Q4 ve Q5 kesimdedir. Q8 doymada olduğundan D Tin katodu topraklanmıştır. Q3'ün baz akımı Dİ diyodu tarafından çekilecek, Q3 iletemeyecek Q3 ve Q4 kesimde olacaktır. Çıkış transistörlerinin her ikisinin de kesimde olmasıyla, çıkış efektif olarak açık devredir. Devre çıkışından içeri doğru görülen empedans oldukça yüksektir. Devrenin yüksek kalitesinden, küçük akımların çok küçük tutulmuş olmalarından çıkış açık devre gözükür. Ortak bus hattı oluşturmak üzere istenildiği kadar üç durumlu TTL çıkışı paralel olarak bağlanabilir. Data iletimi sırasında, data göndermeyen bütün kapıların kontrol girişlerine lojik 1 uygulanır, çıkışları açık devre olarak davranır, yalnız data gönderecek kapı etkili kılınır.

Aşağıdaki şekil, üç durumlu TTL kapıları için kullanılan lojik sembolü göstermektedir.



EMETÖR KUPLAJLI LOJİK

Bipolar lojik devrelerdeki anahtarlama hızını sınırlayan başlıca etken, doymaya sokmak için transistorun emetör-baz ve baz kollektör jonksiyonlan ileri yönde kutuplandığında, baz bölgesinde yük birikmesi olmasıdır. Transistorun kesim durumuna geçmesi belirli bir zaman alır. Bu gecikmenin azaltılması veya ortadan kaldırılmasıyla, anahtarlama hızı büyük ölçüde arttırılabilir. Schottky TTL devrelerinde transistörlerin doyması önlenerek yük birikmesi problemi ortadan kaldırılmış ve anahtarlama hızı önemli ölçüde arttırılmıştır.

Doymasız bipolar, transistorlu lojik devrelerin bir diğer temel biçimi emetör kuplajlı lojik (ECL) devrelerdir. Fark amplifikatörü şeklindedirler, mevcut devreler arasında en hızlı olanlarıdır.

BELİRLİ UYGULAMALAR İÇİN DİJİTAL ENTEGRE DEVRE SEÇİMİ

Dijital bir cihazı veya bir kısmını tasarlarken verilecek en önemli karar, hangi tip entegre devrenin kullanılacağı konusundadır. Ekonomik ve performans açısından, tasarlanan devrenin başarısı bu seçime direkt olarak bağlıdır. Bu sebepten uygulamanın getirdiği şartlar dikkatle gözönüne alınmalıdır.

Dijital entegre devre seçiminde ilk adım, sistem karakteristiklerini tam ve kesin olmak üzere ortaya koymaktır. Performans, ekonomi ve güvenilirlik en başta gelen isteklerdir. Bunları gerekli hız, gürültü bağışıklığı, güç tüketimi ve diğer faktörler belirler. Bundan sonra, mevcut çeşitli tip entegre devrelerin karakteristikleri karşılaştırılır.

Dijital bir sistemin ortaya konmasında ve entegre devre tipinin seçilmesinde, göz önünde bulundurulması gereken başlıca üç faktör vardır: Hız (iletim gecikmesi), güç tüketimi ve gürültü bağışıklılığı. Göz önünde bulundurulacak diğer hususlar, maliyet, elde edilme kolaylığı, rekabet ve karmaşık fonksiyonlara duyulan ihtiyaçtır. Maliyet ve elde edilebilirlik en başta gelir. Uygulamanın gerektirdiği şartların hepsini yerine getiriyorsa, fiyatı en düşük devreler tercih edilir.

Yarıiletken endüstrisi, elektroniğin ayak uydurulması zor sahalarından biridir. Teknolojideki gelişme çok hızlı olmakta ve bazı eleman ve devreler kullanımdan kalkarken, yeni devreler ortaya çıkmaktadır. Değişim o kadar hızlı olmaktadır ki, uzun ömürlü bir seçim ve kararlı bir fiyat elde edilememektedir. Teknik yayınlar ve üreticilerin faaliyetleri devamlı takip edilmelidir. En son teknikler gözönüne alınarak yapılacak seçim ve tasarım, devre şartlarını karşılamış olmaktan başka, ömür, fiyat ve rekabet bakımlarından da iyi durumda olacaktır.

KARMAŞIK FONKSİYONLAR

Oldukça makul karakteristiklere sahip olan entegre devreler mevcut MSI devrelerdir. Bunlar kombinezonsal ve ardışıl tipte olabilirler. Çoğu dijital cihazlar kodlayıcı, sayıcı gibi sadece birkaç tip devreyle gerçekleştirilir.

Fonksiyonel devrelerin birbirleriyle uygun bir şekilde bağlanmaları, tasarlanarak bir cihazı ortaya koymuş olur. Aynı fonksiyon için SSI devreler yerine, daha az sayıda MSI devreler kullanmak daha ekonomiktir. Tasarım süresi kısalır. Ayrıca ele-

man sayısı ve toplam cihaz boyutları da orantılı bir şekilde azalmış olur. Mevcut MSI fonksiyonel devre çeşitlerinin de çok olması avantaj sağlar.

REKABET

Bütün bu faktörler birbirleriyle ilişkilidir. Dijital entegre devre seçimi, uygulama şartlarıyla mevcut devreler arasında bir uyuşma sağlamalıdır.

Devre seçiminde en kritik tercih hız ve güç arasında olandır. Gürültü bağışıklığı da mevcut devre tiplerinin diğer karakteristiklerine bağlı olan bir faktördür. Bütün faktörler incelenerek en uygun seçim yapılmalıdır.

Verilen "Entegre Devre Karakteristiklerinin Karşılaştırılması" tablosunda çeşitli entegre devre tiplerinin karşılaştırılması görülmektedir. Uygulamalar için gerekli tipi seçmekte yardımcı olacaktır. Yeni bir ürün tasarımında sadece bu tipler gözönüne alınacaktır.

Şekilde çeşitli tip entegre devrelerin tükettikleri güç ve çalışma hızlarına göre bulundukları yerler görülmektedir. En popüler dijital devre tipleri için iletim gecikmeleri, güç tüketiminin fonksiyonu olarak gösterilmiştir. Tabidir ki, hem iletim gecikmesinin hem de tüketilen gücün olabildiği kadar az olması istenir. En uygun hız, güç oranı alçak güçlü Schottky TTL devreler için sağlanmaktadır.

Gelecek ay görüşmek üzere hoşçakalın .....

ENTEGRE DEVRE KARAKTERİSTİKLERİNİN KARŞILAŞTIRMASI

KARAKTERİSTİKLER	TTL	ECL	MOS	CMOS
Yüklenebilirlik	10	25	20	+50
Maliyet	Düşük	Orta yüksek	Orta yüksek	Orta düşük
Kapı başına düşen tüketilen güç	12-22	40-60	0.2-10	Statik0.01 I MHZ I
Üretilen gürültü	Yüksek	Orta alçak	Orta	Orta alçak
Dış gürültülere bağışıklık	iyi	İyi	iyi	Çok iyi
Çalışma sıcaklık bölgesi (C)	-55'ten + 125'e O'dan 75'e	-55'ten + 125'e	-55'ten + 125'e O'dan 75'e	-55 ten 1 + 125 e -40'tan 1 +85 e
Tipik besleme gerilimi (V)	+ 5	-5.2	-27 -13(PMOS) +5 (NMOS)	+ 15'ten " 18'e
Kapı başına ortalama iletim gecikmesi (ns)	3-12	1-2	300PMOS 50NMOS	70
Ortama saat frekansı (MHZ)	15-120	200-1000	2PMOS 5-10NMOS	5-10

AMiGA DOST

CANÖZTüRK

Geçen ay, CLI'nin ekran editörü olan ED'in kullanımını görmüştük.Bu yazımızda ED ile script dosyalarının nasıl yazıldığını görecek ve Workbench disketinizde mevcut script dosyalarını inceleyeceğiz. Bundan önce, Workbench disketinin bir kopyasını çıkartarak (1> system/diskcopy df0: komutuyla bunu CLI içinden yapabilirsiniz), çalışmalarınızı bu disket üzerinde yapmanızı tavsiye ederim.

Script dosyalarının bize sağladığı en önemli kolaylık, komutları tek tek yazıp çalıştırma zahmetinden kurtulmak ve zamandan tasarruf etmektir. ED'i yükledikten sonra sanki BASIC dilinde programlar yazıyormuş gibi çalışabilirsiniz. Hatta isterseniz, ED'de BASIC komutlarıyla (PRINT,WINDOW vb.) programlar yazın ve bunları BASIC dosyaları olarak kaydedin. Fakat bunları çalıştırmak için önce BASIC i yüklemeniz gerektiğini unutmayın.Öte yandan, CLI komutlarını kullanırsanız, Amiga, bu komutları herhangi bir dile ihtiyaç duymamadan çalıştırır. Ancak bu komutlar BASIC'te olduğu gibi, herhangi bir program diliyle beraber otomatik yüklenmezler, bunun yerine Workbench'teki c directory'si içinde saklanan komutlar script dosyası çalıştırılırken yüklenip görevlerini yerine getirirler.

Script dosyalarının belli karakteristikleri vardır.Örneğin her satıra ancak tek bir komut yazılabilir.Böylece EDIT gibi satır editörlerinin de script dosyaları yazmada kullanılması mümkün oluyor. IF ve ELSE komutlarının dışında, script dosyalarında dallanma işlemleri yapmak mümkün değildir.CLI'de her komutun birbirini takiben çalıştırılması, komutların yazılma sırasının (sequence) önemini gösteriyor.

Bu bilgilerden sonra script dosyası yazmaya başlayabiliriz.Bu arada, geçen ayki AMIGA DOST yazısını okuyarak ED hakkında bilgi sahibi olmanızda fayda var. Şimdi CLI içinden şu komutu yazın:

1 > ed disketler

Workbench disketinde böyle bir dosya var olmadığı için, Misketler' adıyla yeni bir dosya açılacaktır. ED ekranı boş olarak çıktıktan sonra aşağıdaki komutları yazmaya başlayabilirsiniz.

```
echo "program disketleri"
echo "demo disketleri"
echo "oyun disketleri"
echo "bozuk disketler"
```

Bu komutları yazdıktan sonra (ESC) tuşuna ve sonra da X ve RETURN tuşlarına basın.Dosyanız 'disketler' adıyla diskete kaydedilecek ve CLI'ye geri döneceksiniz.Dosyanızı çalıştırmak için şu komutu verin.

1 > execute disketler

Sonuç olarak aşağıdaki yazı ekrana gelecektir.

```
program disketleri
demo disketleri
oyun disketleri
bozuk disketler
```

ED ile çok daha uzun ve değişik CLI komutlarından oluşan script dosyalan yazabilirsiniz. Ayrıca Workbench disketinde mevcut olan script dosyalarını da yükleyip değiştirebilirsiniz.Bu dosyalardan bazdan, S directory'si içindeki startup dosyalan, DE VS directory'si içindeki mountlist dosyasıdır. Özel bir Startup dosyası olan Startup-Sequence adlı dosyada, bilgisayarınızı açıp Workbench disketini taktıktan sonra otomatik olarak çalıştırılacak komutlar vardır. İsterseniz bu komutları yakından inceleyelim. Startup-sequence dosyasını ED'e yüklemek için şu komutu yazın.

1 > ed **df0: s/start up-sequence**

Workbench 1.3 kullanıcıları, **Tablo** l'deki komutların ekrana geldiğini görecekler. Bu komutlar demin de belirttiğim gibi disketi her yükleyişinizde çalıştınlırlar. Şimdilik buradaki komutların ne işe yaradıklarını teker teker açıklamayacağım. Ancak bu kadar çok komutun çalıştırılmasından dolayı Workbench'in yüklenme zamanının uzadığı da bir gerçek. Öyleyse şimdi Workbench'i daha hızlı yükleyen, özel startup-sequence'inizi yazabilirsiniz. Önce işe CTRL-B tuşlarına basarak, ekrandaki komutların tümünü silmekle başlayın. Bundan sonra sırayla şu komutlan yazın.

```
echo " WORKBENCH ÖZEL DİSKETİ"
ff
loadwb
endcli
```

ESC-X ve RETURN yaparak bu dosyayı eski dosyanın üzerine kaydedin. Kayıt işlemi tamamlanınca Amiga'nızı resetleyip Workbench'in ne kadar hızlı yüklendiğini kendi gözlerinizle görebilirsiniz.

Şüphesiz orijinal startup-sequence'deki komutlar boş yere yazılmamışlar. Aslında bu komutlar, bilgisayarı sizin için daha rahat bir çalışma ortamı yaratacak şekilde hazırlıyorlar. Siz de CLI'de ustalaşınca kendi isteklerinize, ihtiyaçlarınıza ve donanımınıza uygun startup-sequence dosyalan hazırlamak isteyeceksiniz. Bu arada S directory'si içinde yeralan değişik startup dosyalan da böyle farklı ihtiyaçlar için hazırlanmışlar. Örneğin, startupll adlı script dosyası startup-sequence içinden çalıştırılır ve sıkça kullanılan komutları bellekte hazır (resident) hale getirir. S directory'sinde aynca Shell-startup ve CLI-startup olarak iki dosya bulunur ki bu dosyalar, her yeni CLI veya SHELL penceresi açışınızda çalıştırılır.

Script dosyalan yazarken, isterseniz özel değişkenler kullanabilirsiniz.Bunun için, .key ifadesini dosyanızın başına bir değişken adıyla beraber ekleyin. **Tablo** 2'deki script dosyasını ed ile yazıp diskete kaydedin. Bu dosyayı execute komutu ile çalıştırarak dosya kopyalama işlemleri yapabilirsiniz.

Son olarak **Tablo** 3'te nispeten kısa bir startup-sequence dosyası bulacaksınız.Bu dosyayı yazıp startup-sequence adıyla kaydettiğinizde Workbench yüklendikten sonra Shell penceresi küçülecek ve o şekilde kalacaktır.

KOMUTLAR

ED

Format: ED [FROM] dosya adı [SİZE n]

ED bir ekran editörüdür. FROM seçeneğinden sonra yazdığınız dosya adı, eğer diskette mevcutsa o dosya yüklenir, mevcut değilse aynı isimle yeni bir dosya yaratılır.SIZE seçeneği buffer'ın büyüklüğünü bayt olarak belirler (normali 40000 bayt).

Örnek:

l>ed c-programları

EDIT

Format: EDIT [FROM] dosya adı [[TO] dosya adı] JWITH dosya adı] [VER dosya adı] [OPT seçenek]

EDIT bir satır editörüdür ve bir dosyanın satırlarını sıralı olarak incelemenize olanak sağlar. TO seçeneği ile FROM'dan okunan dosyayı başka bir isimle kaydedebilirsiniz. Eğer TO seçeneğini baştan vermemişseniz, EDIT içinden vereceğiniz Q ve W komutları sonucunda dosya T

directory'si içine kaydedilir.

WITH seçeneği ile özel bir dosya adı vererek EDIT komutlarını bu dosyadan okutabilir, VER seçeneğiyle de EDIT mesajlarını bir dosyaya veya mantıksal araca gönderebilirsiniz.

OPT ile EDITte kullanacağınız satır sayısını ve satır uzunluğunu ayarlamak mümkündür. OPT Pn satır sayısını, Wn de satır uzunluğunu n değeri kadar değiştirir. Orijinal değerler P=40 ve W=120.

Örnek:

1> edit yazılar/saçmalık to yazılar/başyapıt with düzelti ver nil:

ELSE

Format: ELSE

Batch dosyalarında yakalanan koşulların alternatif komutlarla devam etmesini sağlar.

ENDCLI

Format: ENDCLI

Kullanılan CLI penceresini kapatır ve AmigaDOS'tan çıkışı sağlar. Çok sayıda CLI penceresi açtığınız durumlarda, yalnızca mouse ile seçilmiş pencere kapanır. CLI'den çıktıktan sonra, CLI'yi başlattığınız ortama geri dönersiniz. Eğer Workbench'i yüklemeden Startup-sequence'i keserek (CTRL-D) ile CLI'ye girmişseniz ENDCLI komutundan sonra yeniden CLI penceresi açmanız mümkün değildir. Shell'de çalışırken de bu komutu veya ENDSHELL komutunu **(aslında** bu komut ENDCLI'nin aynısıdır ve **sadece** ALIAS komutuyla adı bu şekilde değiştirilmiştir) verebilirsiniz.

ENDIF

Format: ENDIF

Batch dosyalarında IF komutuyla belirtilen koşul bloklarının (rutin) sonunu gösterir.

ENDSKIP

Format: ENDSKIP

ENDSKIP komutu, SKIP ile gidilen blokların sonunu gösterir. Dosya,ENDSKIP komutundan sonraki satırdan çalıştırılmaya devam edilir.

EVAL

Format: EVAL değeri işlem değer2 [TO Dosya] [LFORMAT = yazı karakteri dizisi]

Bu komutla, CLI içinden basit aritmetik ve mantıksal işlemler yapabilirsiniz.

Değeri ve değer2 yerine ondalık, onaltılık veya sekizlik bir sayı veya alfabetik bir harf kullanabilirsiniz. Onaltılık sayılar #X (veya 0x), sekizlik sayılar da # (veya 0) önekleriyle gösterilir. Alfabetik karakterleri ise tek tırnak içinde belirtmelisiniz.

LFORMAT seçeneği EV AL işleminin sonucunun değişik bir formatta (onaltılık,-sekizlik vb.) gösterilmesini sağlar. TO seçeneği ise, script dosyalarında döngüleri kontrol eden EVAL'in sonucunu, istenen bir dosyaya gönderir.

EXECUTE

Format: EXECUTE dosya-adı

BASIC'teki RUN komutuna benzeyen Execute komutu, herhangi bir editör programı ile yazılmış CLI komutlarından oluşan script dosyalarını çalıştırır. Bu dosyalan CLI komutları gibi isimlerini vererek çalıştırmaya kalkarsanız hata mesajı alırsınız.

FF

Format: FF [-O] [-N] [font]

Bu komut dos işlemlerinde, yazıların daha çabuk (yaklaşık %20) ekrana gelmesini sağlar.Bunun yanında herhangi bir fontu (8 punto olmak şartıyla), FF komutuna argüman olarak yazarsanız,bu font sistem fontu olarak kullanılır ve yazılar bu fontla ekrana gelir. -O argümanı FF rutinlerini aktive etmek için kullanılır. Eğer bu mesajı almak istemiyorsanız, ff >nil: yazın. -N argümanı da komutu normal çıkış modunda çalıştırır (Turning on Fasttext mesajı verilmez).

```
Addbuffers df0: 10
c:SetPatch >NIL: ;patch system functions
cd c:
echo " A500/A2000 Workbench disk. Release 1.3 version 34.2©*N"
Sys:System/FastMemFirst; move C00000 memory to last in list
BindDrivers
SetClock load ;load system time from real time clock (A1000 owners should
:replace the SetClock load with Date
FF >NIL: -0 ;speed up Text
resident CLI L:Shell-Seg SYSTEM püre add; activate Shell
resident c:Execute pure
mount newcon:
;
Failat 11
run evecute s:StartupII ;This lets resident be used for rest of script
wait >NIL: 5 mins ;wait for StartupII to complete (will signal when done)
;
SVS:System/SetMap usal ;Activate the ()/* on keypad
path ram: c: sys:utilities sys:system s: sys:prefs add ;set path for Workbench
LoadWB delay ;wait for inhibit to end before continuing
endcli>NIL:
```

AMIGADOST TABLO 1

```
.key dosya
IF'<dosya>" EQ""
echo "•nKOMUTUN SONUNA DOSYA ADI GIRIN.*n"
quit
endif
IF"<dosya>" EQ"??"
echo "*n*nDIRECTORY BELİRMEYİ UNUTMAYIN*n"
quit
endif
if exists <dosya>
copy <dosya> TO <dosya>.KOPYA
else
echo "*nDOSYAYI BULAMADIM.*n"
endif
```

AMIGADOST TABL02

```
loadwb
ask "CLI PENCERESİ KALSIN MI? (EVET/Y   HAYIR/N)"
if warn
newcli "con:0/50/300/100/CLI"
endif
endcli
```

AMIGA DOST TABL03

MIAMIGA FILEIII

Cem GENCER

Selam! Geçen sayıda Desk ve File menülerini bitirmiş ve bu sayıda diğer menüleri açıklayacağıma söz vermiştim. Bu bölümde, size programın kalan menüleri olan Column, Select, Şort, Options, Print ve Views seçeneklerini açıklayacağım. Hay allah, birden bire bu kadar çok menüden korktum. Her neyse, yazımıza devam edelim:

COLUMN MENÜSÜ

Bu menüdeki tüm fonksiyonlar ayrı ayrı yarattığınız bilgi kolonları içindir. Menü fonksiyonlarından bazılarını kullanabilmek için ilk önce gerekli kolonu seçmelisiniz. Bunu da kolonun üzerindeki isim kutusuna klik ederek sağlayabilirsiniz.Bir kolonun seçildiğini anlamak için kolonun ismine bakmamız yeterlidir.Seçilen kolonun isminin rengi diğer kolon isimlerinden farklı olacaktır. Gerekli kolonu seçtikten sonra, menüden istediğimiz tercihi yapabilir ve kolonlan buna göre düzenleyebiliriz.

SHOW: Eğer bir kolon daha önceden görünmez (COLUMN/HIDE) yapılmışsa, tekrar görünür duruma getirmek için, bu fonksiyon seçilir. Böylece görünmez yapılan tüm kolonlar eski hallerine çevrilecektir.

HIDE: Hazırladığınız dosyalarda, bazı kişilerden belli bilgileri gizlemek isteyebilirsiniz. Bunun için gerekli kolonu seçtikten sonra bu menü fonksiyonunu kullanırsanız, kolon görünmez olacaktır. Fakat kayıt ya da yükleme sırasında, bu gizli kolon ya da kolonlar birlikte kaydedilecek veya yüklenecektir.Bu yüzden istediğiniz bilgiyi programı çok iyi kullanmayan birinden rahatlıkla gizleyebilirsiniz.Bu fonksiyonun tek kötü yanı, şifre istememesidir. Yani bu yazıyı iyice okuyan herkes gizli kolonlarınızı rahatlıkla açığa çıkarabilir (COLUMN/SHOW)

SHOVV ALL: Bu fonksiyon sayesinde gizlenmiş her bilgiyi ortaya çıkarabilirsiniz.

HIDE ALL: Tüm bilgileri gizlemek için bu fonksiyonu kullanmalısınız,

LEFT: Kolondaki bilgileri kolonun sol sınırına doğru toplayarak yazılmasını sağlar.

CENTER: Girilen bilgilerin hepsinin kolonda ortalanarak yazılmasını sağlar.

RIGHT: Kolondaki tüm bilgiler sağa yapışık olarak gösterilir.

DISPLAY FORMAT: Seçilen herhangi bir kolon içeriğinin formatını, tekrar ayarlamak için kullanılır. Girilen bilgiler Define Data menüsündekilerle aynıdır.

DEFİNE DATA: Bu menü fonksiyonu yardımıyla, her kolonun tanımlamasını yapabilirsiniz. Yaratılan kolondaki bilgilerin hangi tip olacağını da, buradan belirleyebilirsiniz. Karşınıza çıkacak olan pencerede en üstteki boşluğa, yaratacağınız kolonun ismini yazarsınız. Hemen altında kolonda, kullanılabilecek bilgi tipini belirlemeniz için size 10 seçenek sunulmuş:

Text ... Yazı, isim, adres bilgilerini tanımlamak için. Bu tür alanlarda sayılar da kullanılabilir.

Amount... Bir ürün adedini adet olarak tanımlamak için kullanılabilecek sayısal alandır.

Date ...Tarih tanımlaması

Time ...Saat tanımlaması

Yes/No...İki şıklı cevap kolonu hazırlamak için.

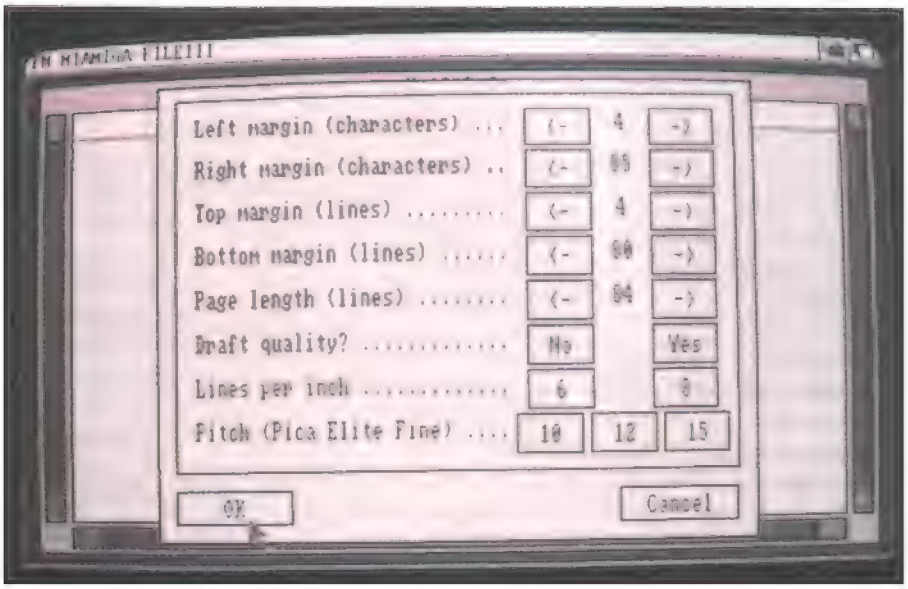
Phone... Telefon numarası tanımlamak için.

Alpha...Alfa-nümerik sayılar için.

Picture ...Resim dosyası kullanmak için.

Sound ...Ses dosyası kullanmak için.

Ses, resim ve telefon numaraları kolonlan yarattığınızda, kullanım için gayet basit bir yöntem tanımlanmıştır. Ses ve resim dosyalarında, görmek istediğiniz dosyanın isminin üzerine klik yaparsanız, görebilir ya da dinleyebilirsiniz. Telefon numaralarında bir kolaylık daha var. Elinizin altında bir telefon varsa ve santraliniz dijital santral ise telefonun ahizesini kaldırın ve mikrofonunu monitörünüzün hoparlörünün önüne gelecek şekilde tutun. Şimdi aramak istediğiniz kişiniz telefon numarası üzerinde bir defa klik yapın.Monitörünüzün sesi açıksa, telefon numarası otomatik olarak monitörden çıkan seslerle aranacaktır.Bu yöntem hanınıza da zarar vermeyeceğinden P.T.T. idaresi ile aranız da bozulmaz. İnanmıyorsanız deneyin ve sonucu görün! Santralinizin dijital olup olmadığını anlamak çok kolay. Eğer bir telefon numarası çevirirken tuşlara bastığınızda her tuştan farklı ince sesler çıkıyorsa, dijital bir santrale sahipsiniz.Çevirme sırasında tıkırtılar gelen eski model santral kullanan telefon sahipleri, bu numara çevirme kolaylığından yararlanamazlar. Bu fonksiyonu, <Sağ Amîga> ve <D> tuşu ile de çağırabilirsiniz.



DEFİNE CALC: Aylık hesap tutarı, bordro, fiyat listesi gibi bir liste hazırlıyorsanız, bazı kolonların yatay olarak toplamlarını görmek isteyebilirsiniz. Bunun için, toplamın yazılacağı ayn bir kolon daha açmalısınız. Fakat bunu Define Calc ile yapmanız gerekmektedir. Bu fonksiyonu seçtiğinizde karşınıza bir pencere çıkacak ve yaratılacak kolonun ismiyle burada yapılacak işlem sorulacaktır. İşlem terimleri olarak, sayısal tanımlanan iki kolonun içerikleri kullanılır. Terimleri tanıtma işlemi, kolonun ismi parantez içinde yazılarak yapılır. İkinci terimi ve varsa diğer terimleri de bu şekilde tanımlamalısınız. Yapılacak işlemler de, basit aritmetik operatörlerin işaretleri (+,-,*,/) kullanarak tanımlanır. Bu fonksiyonu <Sağ Amiga> ve <C> tuşu ile de çağırabilirsiniz.

DELETE: Seçmiş olduğunuz kolonu silmek için kullanılır. Silme işlemi gerçekleştirilmeden önce size emin olup olmadığınız sorulacaktır.

SELECT MENÜSÜ

BY EXAMPLE: Seçilen kolondaki değerlerin bazılarını ayıklamanıza yarar. - Bu ayıklama, yaşı verilen bir sınırdan büyük, küçük ya da sınırla aynı olanları ayıklamak gibidir. Kolondaki değerler sizin verdiğiniz kurala göre teker teker kontrol edilerek kuralınıza uyanlar ya da uymayanlar çıkarılır. Bu çıkarılan bilgiler kesinlikle silinmez, sadece filtre edilir.

Fonksiyonu seçtiğiniz zaman, karşınıza çıkacak pencerede kuralı belirleyebilirsiniz. Bu eşittir (=), farklıdır, küçüktür (<), büyüktür (>), küçük eşittir (<=),büyük eşittir (>=) olabilir. Kural kutucuklarının hemen altındaki uzun siyah kutuda karşılaştırma değerini girebilirsiniz. En üstte iki kutu daha mevcuttur: "IN" ve "EX". Bu kutulardan ilki, listenizde şartınızı yerine getiren bilgilerin yer alacağını belirlemekte kullanılır. İkincisini seçtiğiniz zaman şartınıza uymayan bilgiler listelenecektir. **<Sağ** Amiga> ve <E> tuşlan ile bu fonksiyonu hızlı olarak seçebilirsiniz.

BY RANGE: Sizin belirlediğiniz alt ve üst sınırlar içinde ya da dışında kalan değerler listelenir. **<Sağ Amiga>** ve **<R>** ile bu fonksiyona ulaşabilirsiniz.

ALL ITEMS: Bilgilerde ayıklama işlemi yaptıysanız, bilgilerin eski hallerine dönmeleri ve tüm bilgilerin görüntülenmesi için bu fonksiyonu kullanmalısınız.

SELECTED ITEMS: Bir önceki ayıklama işlemi şartlarına göre ayıklanmış liste tekrar görüntülenir.

SORT MENÜSÜ

LOW TO HIGH: Seçilen kolondaki değerler ya da isimler küçükten büyüğe doğru olacak şekilde sıralanır.

HIGH TO LOW: Kolondaki de ğerler ya da isimler büyükten küçüğe doğru sıralanır.

OPTIONS MENÜSÜ

FORM: <Sag Amiga> ve <F> tuşlarıyla da ulaşabilecek bu komut, form sayfasına geçmeyi sağlar. Bu sayfada her bilgi satırını ayrı bir form halinde görmeniz mümkündür.

LIST: Liste sayfası, programın ilk yüklendiği zaman karşınıza çıkacak olan sayfadır. Burada bütün bilgiler tablo şeklinde gözükür. **<Sağ Amiga>** ve **<L>** tuşlarıyla bu fonksiyonu çağırmanız mümkündür.

SLIDE SHOW: Hazırladığınız listede resim dosyalan kullanılacaksa bunlan görüntülemek için liste ekranında gözüken sıralanyla bir resim slide-show'u yapabilirsiniz.Listedeki resimler sırayla yüklenip gösterileceklerdir.

SOUND SHOW: Aynı Slide-show gibi çalışır. Aralarındaki tek fark,bu fonksiyonun disketteki sesleri yükleyip sırayla bunları çalmasıdır.

AUTO-CAPITALIZE: Form say fasında aktif olan bu menü fonksiyonu ile, bu sayfada yapılan girişlerin ilk harflerinin büyütüleceğini belirleyebilirsiniz. Fonksiyon seçildiğinde, yazı kullanılan her girişte ilk harf otomatik olarak büyük yazılacaktır.

GRID ON/OFF: Liste ekranında görünen satır ve sütun çizgilerini ortadan kaldırmak için bu fonksiyon kullanılır. İkinci seçişte, çizgiler geri döneceklerdir. <Sağ Amiga> ile <G> tuşuna beraber basarak da bu fonksiyonu uygulayabilirsiniz.

REPEAT DATAS ENTRY: Nor malde bu menü fonksiyonu açık konumdadır. Form sayfasında alana bilgi girmeden **<RETURN>** tuşuna basarsanız, bir önceki satırda, kolonlara girilen bilgiler, yeni bilgi satırında aynı kolonlara yazılacaktır. Bu fonksiyonu iptal etmek için bir kez daha seçmeniz yeterli olacaktır.

PRINT MENÜSÜ

TO PRINTER: Hazırlamış olduğunuz bilgi dosyasının yazıcınız aracılığıyla, PAGE SETUP ile belirlemiş olduğunuz formata göre kağıda basılmasını sağlar. **<Sol** Amiga> ve <P> tuşlan da aynı işlevi gerçekleştirirler.

TO ASCII FİLE: Hazırlanan dosya PAGE SETUP ile belirlenen formata uygun olarak, diskette bir dosyaya kaydedilir. Böylece dosyayı daha sonra her hangi bir text editör programıyla yükleyebilir ve isterseniz süsleyebilir ya da eklemelerde bulunabilirsiniz.

PAGE SETUP: Burada PRINT işleminde kullanmak üzere hazırlanan dosyanın basım formatını belirleyebilirsiniz, ilk dört değer, yazının basılırken dört yandan (sol, sağ, üst ve alt) bırakılacak boşluk sayısını ayarlamak için kullanılır. **PAGE LENGTH** ile her sayfada kaç satır bilgi basılacağı belirlenilir. Baskı kalitesinin iyi olmasını istiyorsanız, **DRAFT QUALITY** satırında Yes'i seçmeniz gereklidir. **LINES PER INCH** ile dikey olarak her inç'te kaç bilgi satırı olacağı belirlenir.Bu da doğal olarak satırların arasındaki boşluk yüksekliğini ayarlamakta kullanılır. Son belirlemeniz gereken bilgi ise, yazı karakterlerinin boyutudur. Burada 10 en geniş karakteri, 15 ise en ufak karakteri belirlemenize yarar. Her birinin görünüşünü anlamak için birkaç satırdan oluşan saçma bir dosya hazırlayın ve bunu değişik karakter boyutları ile kağıda basmayı deneyin.

PRINT OPTİONS: Bilgi dosyası nın birden fazla kopya basılacağı zaman, kaç kopya basmak istediğinizi doğrudan bildirebilirsiniz. Bu fonksiyon ile bunun dışında, sayfa kenarlarındaki taşmalarının basılıp basılmayacağına ve sadece ekranda gözüken bilgileri basmak isteyip istemediğinizi de belirtebilirsiniz.

Eh, bu programın da sonuna geldik. Programı tabii sadece bu yazıyı okuyarak anlamak biraz zor olduğundan bol bol deneme listeleri hazırlayarak çeşitli menü fonksiyonlarını bunlar üzerinde denemelisiniz. Örneğin arkadaşlarınızın bilinen bilgilerinin yanı sıra resimleri, sesleri gibi enteresan bilgileri ihtiva eden bir dosya hazırlamaya çalışın. Bu yazıda sadece çoğu kişinin kullanamadığı menülere kısaca değindim. O yüzden bu bir açıklamadan çok her an danışabileceğiniz bir destek olarak görülmelidir. Fakat hala sorusu olanlar bunu bana yazılı olarak bildirebilirler.

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SINAN POLAT

Merhaba assemblercılar. Siz geleceğin makina dili programcılarısınız. Sabırla çalışıyorsunuz. Ben makina kodunu öğrenmeyi bir tepeyi aşmak olarak yorumluyorum. Bütün dikkatinizi bu sayıdan itibaren vereceğimiz örneklerde toplamalısınız.

Makina dilinin bütün zorluğu yazacağımız programların her satırının icrasını anlama mecburiyeti. Aslında bana sorarsanız, tepeyi aştıktan sonra herkes için makina dilinde yazılmış satırlar basit aritmetik işlemleri gibi gelecektir. Önerim elden geldiğince program satırlarını sıralı olarak düşünmek ve hangi satırın sisteme ve registerlere ne etkisi oluyor, bunları aklında tutmak olmalıdır.

Şimdi bu sayıda bahsedeceğimiz Bcc komut dizisine gelelim. Bu komut ile beraber makina dilinde ilk örneği vermek için gerekli bütün komutları görmüş olacağız. Bcc komutunun açıklamasının bitiminde vereceğimiz örnekler ile şimdiye kadar öğrendiğimiz bütün komutları tekrar ediyoruz. Evet başlıyoruz....

Bcc - BRANCH KOMUTU

Branch adı verdiğimiz komutların yaptığı iş, aslında JMP komutu gibi, başka bir yere dallanmaktan başka bir şey değildir. Tek farkı, karşılaştırmalara göre dallanma işlemini gerçekleştirir veya programa branch komutu arkasından devam eder.

Branch komutlarının çalışmasını BASIC'deki IF....THEN komutuna benzetebiliriz. IF komutunu geçen sayıda anlattığımız CMP komutuna ve THEN komutunu da Bcc komutlarına eş değer olarak düşünün.

Branch komutları karşılaştırmaları, system durum flaglan ile gerçekleştirirler. Bu flaglar (daha önceki sayılarda gördüğümüz gibi) N-Negatif, Z-Zero, V-Overflov, C-Carry, X-Extend olmaktadır.

14 adet branch komutu yardımı ile system flaglarının bir ya da birkaçını birden kontrol edeceğiz. Komutların listesi TABLO 1 'de gösterilmiştir.

Bu arada "Bcc" deyiminin ne olduğunu da anlatalım. Assembler'da Branch komutlarının hepsi üçer harften oluşur. Bcc'deki B harfi branch komutu olduğu ve küçük harfli iki cc harfi yerine yukarıda gördüğünüz 14 modu ifade etmiş oluyoruz.

Tablonun ilk iki harfini B harfinin yanına ekleyerek kullanacağız. Yani BLE, BGT, BNE, BEQ gibi...

Şimdi branch komutlarının modlarını inceleyelim:

Kullanım Modu : BHI label

Örnekteki komut, Carry ve Zero bayrakları 1 ise label'ın gösterdiği adresten itibaren devam et; anlamına gelmektedir. Diğer bütün Branch komutları da aynı şekilde tablodaki system flagları doğrultusunda Label'a dallanma yaparlar. Sadece kullanılabilirlik bakımından bir mod daha açıklamakta fayda var.

Kullanım Modu :BHI (A0)

Yukarıdaki örneği bu şekilde de değiştirebiliriz. Bu kullanım için daha önceden A0'a label değerini atamış olmamız gerekiyor.

Branch komutlarının ilke olarak nasıl çalıştığını görmek için birkaç örnek verelim. Tabii Bcc komutlarından sonuç almak için CMP komutu ile yaptığımız işlemler doğrultusunda system flaglarını etkilememiz gerekiyor.

1. Örnek :

```
CMP  #1,D0
BEQ  label
```

Açıklama : Örnekte Beq komutu doğrudan system flaglarından Zero'yu okuyup, değerine göre işlem yapacaktır.

Eğer cmp komutu işleme girmeden önce, DO data registerinde 1 değeri varsa ve cmp ile biz 1 olup olmadığını sorarsak, sonuçta beq komutunun gösterdiği label'a dallanma olur. Nedeni ise örnekteki cmp komutunun (CMP #1,D0) işleme girdikten sonra Zero flag'ını 0 yapmasıdır.

Fakat cmp komutundan önce D0 registerinde 0 değeri varsa ve cmp komutu ile biz 1 olup olmadığını sorarsak beq komutu label'a dallanma yapmayacak ve program beq'dan itiraren işleyişine devam edecektir.

Aslında örneğimizdeki CMP #1,D0 komutunun etkisi N, Z ve C flaglarına aktanlıyor. Tabii DO'ın ilk pozisyonuna göre flagların değeri değişik oluyor.

Örnek. 1- D0=00000001 olsun, CMP #1,D0 komutu ardından flagların değeri şöyle olur:

N=0 Z=1C=0

Örnek.2- D0=00000000 olsun, CMP #1,D0 komutu ardından flagların değeri şöyle olur:

N= 1Z = 0C=1

Örnek.3- D0=00000002 olsun, CMP #1,D0 komutu ardından flagların değeri şöyle olur:

N = 0Z = 0C = 0

Bu örneklerle, registerlerdeki bir sayıyı, cmp komutu yardımı ile kontrol ettiğimizde ortaya çıkan sonucu system flaglarından nasıl okuyacağımızı görmüş olduk.

Şu ana kadar öğrendiğimiz komutlar ile ufak programlara başlayabiliriz. Diğer 68000 komutlarını da vereceğim örnek programlar içerisinde sırası geldikçe, yerine ve kullanıldıkları yer farklılıklarına göre açıklayacağız. Amacımız, size bir sürü **komutu** ezberletmek yerine komutları yavaş yavaş örnek programların arasına serpiştirip sindirmenizi kolaylaştırmaktır.

Bu arada program yazma safhasına geldiğimize göre makina dili ile assembler arasındaki farkı ayıralım.

Makina dili programlan sayılardan oluşmaktadır. 68000 makina dilinde her komutun iki byte'dan oluşan bir değeri vardır. Bunun arkasında da komutuna göre iki byte'dan sekiz byte'a kadar parametresi bulunur. Assembler dediğimiz kavram ise, programcıları bu sayılar ile uğraşmaktan kurtarıp, bir kısmını açıklamasını yaptığımız komutlar dizisine döndürmüştür. Eğer Assembler dili olmasaydı, programlan sayılardan oluşturacak ve bunları girmenin sıkıcılığını yaşayacaktık. Her komutun ilk önce iki byte'lık değerini, sonra o komutun hangi parametresini kullanacaksak o parametrenin değerini bulacak, daha sonra komutun parametresini yazmaya çalışacaktık. Tabii bu sırada bol bol hata yapacak, iki satırlık makina dili progra-

mı yazmak için birkaç gün uğraşacaktık. Monitör programlan adı verdiğimiz C Monitör, Amiga Monitör, Süper Monitör gibi programlar yardımı ile bir ölçüde assembler çalışabiliyoruz. Komutları normal olarak harfler ile giriyoruz. Fakat monitör programlan ile çalışırken daha önce de örneğini verdiğimiz (n 50000) gibi programın adresleme işleri ile de uğraşmak zorundayız. Makina dili programımızın arasına bir satır eklemek istersek, monitör programlarında bu iş imkansız denebilecek kadar zordur, işte assembler derleyicilerin yaran burada ortaya çıkıyor. Bizi bir sürü sayı ile uğraşmaktan kurtarıp, dikkatimizi programın listesini hazırlamaktan çok rutinlerimizi geliştirmeye çekiyor.

Artık makina dilinde ilk programlarımızı yazmaya başlayabiliriz. Vereceğimiz örnek programlar gözle görülür bir iş yapmasa da şimdiye kadar gördüğümüz komutlan daha iyi kavrayıp, makina dili bilgimizde sağlam bir alt yapı oluşturmaya çalışalım.

tik Örneğimiz belli bir hafıza bölgesini bir byte'lık bir sayı ile doldurmak olacaktır.

"buffer:" label'ının ardından gelen dc.b 0,0,0,0,0,0 gibi ifade ise yine benzetme yapılırsa Basic'deki DATA satırlarına benzetilebilir, "de" ifadesi satırın data satın olduğunu ve ".b" ise o data satırının formatının ne olduğunu ifade eder. Örnekteki gibi ".b" ifadesi ise formatın byte olduğunu; yani satırdaki verilerin birer byte'dan oluştuğu anlamına gelir. Bu açıklama sonucunda örneğimizdeki bufferend-buffer = 20 Byte olduğunu söyleyebiliriz.

ÖRNEK PROGRAM 1 :

```
1 START: MOVE.L#buffer,A0
2L1:  MOVE.B  #255,(A0)
3       ADD.L#1,A0
4       CMP.L#bufferend.A0
5       BNE   Ll
6       RTS
7 buffer: dc.b 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0.0,0,0,0,0,0.0,0,0,0
8 bufferend:
```

Programda amacımız buffer diye adlandırdınız 20 byte'lık 0 değeri bulunan hafıza bölgesini $ff (decimal=255) değeri ile doldurmaktır.

Bu arada programda kullandığımız birkaç assembler terimini açıklığa kavuşturalım.

Program içinde satır başlarında "START:", "Ll:", "buffer:", "bufferend:" ifadelerini, Amiga Basic'de olduğu gibi label olarak adlandırıyoruz. Anlamı ise hazırladığımız programın, label bulunan satırının markalanmış ve aynı adlı label tarafından anıldığı anlamına geliyor. Programın başka kısımlarında daha önceki komutlara geri dönmek için kullanıyoruz.

Şimdi örneğimizi satır satır açıklayalım.

SATIR-1*

START: MOVE.L #buffer,A0

Burada MOVE komutunu LongWord modunda kullanarak doldurulacak hafıza bölgesinin başlangıcını temsil eden "buffer" laberını A0 Adres Registerine atıyoruz.

Amacımız, verilerinin bulunbuğu hafıza bölgesinin başlangıcını temsil eden buffer laberını bir adres registeri (A0) üzerinden kullanıp rahat bir işleyiş yapmak.

SATIR-2*

Ll: MOVE.B #255,(A0)

255 sayısını doldurma işlemi bu satırda gerçekleşiyor. Move komutunu byte modunda kullanarak, A0 Adres registerinin gösterdiği hafıza bölgesine 255 değerini gönderiyoruz. Bu komut satın ilk defa işleme girdiğinde, A0 registeri yukarıdaki satırdaki MOVE.L komutu üzerine "buffer" değerindedir ve bağlantılı olarak bu satırdaki komutun etkisi; A0 registerinin bulunduğu hafıza bölgesine atama yapıldığını düşünürsek, buffer'ın gösterdiği hafıza bölgesindeki ilk byte 255 değerini alacaktır. Böylece amacımızın ile hamlesini yapmış olduk ve buffer'daki ilk byte'ı 255 yaptık.

SATIR-3:

ADD.L #1,A0

Add komutu, daha önce de gördüğümüz gibi toplama işlemi yapan bir komuttur. Örnekte de A0 adres registerindeki sayıya 1 ekleme işlemi yapıyor. A0 adres registerindeki değerin, bu satıra kadar buffer değerini gösterdiğini düşünürsek ve bu satırda Add komutu etkisi ile değerinin bir sayı arttığını düşünürsek, A0 registerindeki yeni sayı bu komutun icrasından sonra buffer+1 olacaktır.

SATIR-4:

ÇMP.L #bufferend,A0

İşte Cmp komutuna bir örnek. Bu satırda yapılan iş çok basit. AO adres registerindeki sayının bufferend label'ının sayı değerine eşit olup olmadığı karşılaştırıyor.

SATIR-5:

BNE Ll

Bir üst satırdaki karşılaştırma işlemi sonucundan eşitlik sonucu çıkmamışsa, icranın Ll laberının bulunduğu satırdan itibaren devam etmesi gerektiğini ifade ediyoruz. Aslında bizim, son iki satırda kontrol ettirmek istediğimiz şey buffer'dan bufferend'e kadar olan byte'ların 255 değerini alıp almadığı oluyor.

SATIR-6:

RTS

Cmp komutunun sonucunda, A0 registerindeki sayı bufferend'e ulaşmışsa, bne komutu ardındaki Ll label'ına gitmeyip altındaki komuttan itibaren icra devam edecektir. Tabii bilgisayar burada RTS komutunu görünce de programımızın işleyişi son bulacaktır.

SATIR-7

buffer: dc.b 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0, 0,0,0,0,0,0

Burası programımızın data satın. Program işleyişi sırasında tamamı 0 olan değerlerini sırası ile 255 değerine bırakıyor.

SATIR-8: bufferend:

Bu satır normalde hiçbir iş yapmaz. Programda tek görevi buffer ile başlattığımız ve 20 adet byte'ın sonunu belirlemek.

Örnek programımızın akışını, eski bilgilerinizi hatırlayarak kavramaya çalışın. Başlangıç için bu mini rutin çok şey ifade etmektedir. Gelecek sayı görüşmek üzere....

		SYSTEM FLAGLARININ				
KOMUT	YAPTIĞI	N	Z	V	C	X
HI	Büyük	-	1	-		
	ise				1	1
LS	Ufak	-	0	-		-
CC	Carry	-	-	-		-
CS	Carry 1'	-	-	-	0	-
NE	Eşit	-	1	-	-	-
EQ	Eşit ise	-	0	-	-	-
VC	Overflow	-	-	1	-	-
VS	Overflow	-	-	0	-	-
PL	Pozitif	1	-	-	-	-
MI	Negatif	0	-	-	-	-
GE	Büyük	1	-	1	-	-
		0	-	0	-	-
LT	Küçük	1	-	0	-	-
		0	-	1	-	-
GT	Büyük	0	1	0	-	-
		1	1	1	-	-
LE	Küçük	-	0	-	-	-
		0	-	1	-	-
		1	-	0	-	-5

TABLO 1

BLITTER'I

TANIYOR MUSUNUZ?

OĞUZHAN ÖZBAŞ

AMIGA'NIN EN ÖNEMLİ ÖZELLİKLERİNDEN BİRİ DE, BLITTER-DIR. IŞIK HIZINDA ÇALIŞAN BLİTTER, BİRÇOK ÖZELLİĞİ İLE ÇOK KUVVETLİ BİR HARDVVARE PARÇASIDIR. BU YAZI ONUN GİZLİ YÖNLERİNİ AÇIĞA ÇIKARACAKTIR...

Hiç bilmeyenler için söyleyelim; Blitter çok kuvvetli ve bloklar halindeki hafızayı ışık hızında taşıyan bir grafik dinamosudur. Bir kere gerekli register ayarlamaları yapıldığında, Blitter saniyede bir milyon pixel datayı istediğiniz bir yerden başka bir yere transfer edebilir. Bazen kendi işini tamamlayabilmek için 68000'i bir kenara itmesi gerekir. Bu duruma [4] Blitter Nasty' adı verilir. Blitter işi bitmedikçe, 68000'e data-bus gidişini engeller ve hepsini kendisi kullanır. Blitter çizgisel ve dikdörtgen şekildeki datayı, alt 512k bellek içinde modulo registerleri sayesinde dolaştırabilir. Ayrıca bilgisayar betimlemeli tasarımlarda kesinlikle ihtiyaç duyulan 'Line-Drawing' özelliği ile de desteklenmiştir.

Amiga'nın bu özelliğini öğrenmek, 68000 dilini kullanarak Amiga'nın hardware'ni onikiden vurmak isteyenler için vazgeçilmez bir ihtiyaçtır. Belki makinanın hardware'ine daha çok önem vererek program yazmak O/S meraklılarına ters gelebilir. Onlar ROM'un içindeki Mibrary' dediğimiz kısa rutinleri kullanarak ya da Workbench'de ikonlarla oynayarak vakit geçirebilirler, ama gerçekten iyi bir oyun yapılacağı zaman, işin gerçeği tüm DOS'u unutmanız gereğidir. O andan itibaren Amiga sadece birçok chipleri ve boş bir hafızası olan bir makinadır. `Library' dediğimiz rutinleri kullanmak 68000'nin boşa zamanını yemekten başka birşey değildir. Bu kısa programlar makinanın olmayan bir özelliğini ortaya çıkaramaz, sonuçta yine makinanın donanımını kullanmak zorundadır. Öyleyse bunu kendimiz doğrudan yapmak varken, niçin gereksiz yere genel durumlar için yazılmış, bu yüzden birçok şeyi gereksiz yere kontrol ya da manipule eden rutinleri kullanalım? Bu yüzden Blitter'i doğrudan kullanmayı anlatacağım.

Blitter'in data taşımasında kullanılabilecek A, B, C ve D olmak üzere 4 kanalı vardır. A, B ve C source (kaynak) kanalı. D ise destination (hedef) kanalıdır. Ek olarak Blitter Barrel shifter* denilen bir kaydırıcıya sahiptir. Kaydına sayesinde, datalar (herhangi bir grafik) pixel düzeyinde transfer edilebilir. Eğer bu olmasaydı datalar sadece word (16 pixel) düzeyinde transfer edilebilirdi. Çünkü Blitter, bir word blitterdir. Sanki bunlar yeterli değilmiş gibi, A, B ve C source kanalları üzerinde istenilen 256 mantıksal işlemden herhangi biri hiç bir zaman kaybına uğramadan yapılabilir. İstediğimiz genişlikteki bir data dizisini istediğimiz genişlikteki bir alandan çekip transfer edebilmek için Blitter'in her kanal için ayrı modulo registeri vardır. Buna ek olarak A, B, C ve D kanallarının nereye baktığını gösteren adres registerleri de vardır. Blit yapmak için (Blitter'in yaptığı işe blit denir), ilk başta kullanmak istenilen kanalların adres ve modulo registerleri ayarlanır. Daha sonra kaydırma bitleri (barrel shift) ve minterm (mantıksal işlem) değerleri tanımlanır. Ayrıca blit işlemi iki yönde de yapılabildiğinden, yön belirtilmelidir. Bütün bunlardan sonra blit işleminin büyüklüğü BLTSIZE denilen registere girilir ve Blitter donanımı ateşlenir.

Şimdi Blitter'in özelliklerini özetleyip, daha sonra blit işlemini yapmak için tanımlanması gereken her registeri teker teker anlatacağım.

Blitter Donanımı Ve Özellikleri

1 - Data Transferi: A, B, C ve D kanallarıyla saniyede 1 milyon pixele yakın data taşıyabilir.

2 - Adres ve Modulo Registeri: Bütün kanallar için ayn olan adres ve modulo registerleri sayesinde alt 512K içinde dikdörtgen şeklinde datayı herhangi bir yerden istenilen bir yere taşıyabilir.

3 - Artırarak Veya Azaltarak: Blitter iki yönlü çalışabilir. Yani isterse source ve destination bölgesinin altından başlar ve ilerlerken adres registerini azaltır veya source ve destination bölgesinin üstünden başlar ve data transferi yaparken adres registerini artırır.

4- Çizgisel Veya Dikdörtgen Şeklinde Taşıma: Blitter çizgisel veya Dikdörtgensel alanlarda işlem yapabilir.

5- *Mantık işlemleri:* Blitter donanımı, tek bir yerden bilgi alıp başka bir yere transfer etmekle sınırlı değildir. Üç source kanalı sayesinde, bu kaynaklar istenilen mantıksal işlemlerle birleştirilebilir. Böylece grafik programlarında bulunan grafik efektleri kolayca yaratılabilir, (or, xor, and, not...)

6- Kaydırma (Shifting): Kaydırma sayesinde word (16 pixel=16 bit) seviyesinde çalışan Blitter'e pixel seviyesinde işlem yaptırılabilir.

7- *Maskeleme:* BLTAFVVM ve BLTALVVM registerleri sayesinde maskeleme yapılabilir ve pixel seviyesinde istenmiyen datalar atılabilir.

BLİTTER FONKSİYONLARİ VE GEREKEN REGİSTERLER

-Adres Registerleri: Bu registerler, 4 kanalın nereye baktığını gösterir. Source kanalları olan A, B ve C adres registerleri transfer edilecek datanın hafızanın neresinde başladığını gösterir. Destination kanalı olan D kanalının adres registeri de datanın transfer edileceği yeri gösterir.
A kanalı BLTAPT $dff050 L(long vvord)
B kanalı BLTBPT $dff04c L(long vvord)
C kanalı BLTCPT $dff048 L(long vvord)
D kanalı BLTDPT $dff054 L(long vvord)

Aynca, hangi kanallar kullanılacaksa bu kanallar BLTCON0 registerindeki 11, 10, 9 ve 8 numaralı bitlerden aktif duruma getirilmelidir.

-Modulo Registerleri: Blitter için modulo vazgeçilmez bir unsurdur, çünkü modulo sayesinde Blitter istediği genişlikte bir alanı istediği genişlikteki bir alandan

alıp, istediği genişlikteki bir alana koyabilir. Her kanal için ayrı bir modulo registeri vardır.

30313233343536373839 (Sıralı rakamlar hafızadaki
---------- sıralı word uzunluğundaki
40414243444546474849 adresleri temsil ediyor.)

50515253545556575859

Eğer amacımız 31-35, 41-45 ve 51-55 numaralı wordlerin oluşturduğu dikdörtgen şekilli data parçasını blit etmek ise, moduloyu tanımlamamız gerekir. Modulo, büyük parçanın genişliği ile almak istediğimiz parçanın genişliği arasındaki farktır. Bu durumda 35. word ile 41. word arasında 5 word vardır. Yani, 31-35 dizisinden sonra 5 word atlanarak 41-45 parçasına ulaşılabilir. O zaman modulo registerine 10 değeri girilir. Çünkü modulo registeri atlanacak byte sayısını gösterir. (1 word = 2 byte)

A kanalı BLTAMOD $dff064 W(word)
B kanalı BLTBMOD $dff062 W(word)
C kanalı BLTCMOD $dff060 W(word)
D kanalı BLTDMOD $dff066 W(word)

Alttaki iki register bundan sonra anlatılacakların daha iyi açıklığa kavuşmasını sağlayacaktır. Blit kontrol registerl ve Blit kontrol register2

BLTCON0 - BLTCON1

Bit	W(word) $dffT)40	W(word) Sdff042
15	Ashift3	B shift 3
14	A shift 2	B shift 2
13	A shift 1	B shift 1
12	A shift 0	B shift 0
11	A kanalını aktifleme	
10	B kanalını aktifleme	
09	C kanalını aktifleme	
08	D kanalını aktifleme	
07	minterm 7	
06	minterm 6	
05	minterm 5	
04	minterm 4	Exclusive fiil aktifleme
03	minterm 3	Inclusive fiil aktifleme
02	minterm 2	Fiil carry girişi
01	minterm 1	Azaltarak/Artırarak
00	minterm 0	Çizgi modu

NOT: BLTCON1 registerinin 0. biti açılırsa çizgi moduna geçilir. Bundan sonra BLTCON0 ve BLTCON1 registerinin görevi değişir.

•***Artırarak Veya Azaltarak Modu:*** Eğer destination ve source adresleri birbirleri ile çakışıyorsa ve data hafızanın ilerki kısmına transfer ediliyorsa, azaltarak modu seçilmelidir. Yine eğer destination ve source çakışıyorsa ve de hafızanın gerisine doğru transfer ediliyorsa, artırarak modu seçilmelidir. Hangi modu istediğinize bağlı olarak BLTCONİ registerinin **I .biti** değiştirilir. Azaltarak için bu bit 1 değerini alır. Artırarak modu için bu bit kapalı tutulur.

•***Minterm (mantıksal işlemler):*** Üç source kanalı olan A, B ve C üzerinde istenilen 256 işlemden herhangi biri hiçbir vakit kaybı olmadan yapılabilir ve sonuç destination kanalıyla istenilen bir yere aktarılabilir. Peki, mintermlerin neyi anlattığı nasıl anlaşılır? İstediğimiz bir işlemi (minterm) nasıl tanımlarız?

işlemler ABCABCABCABCABCABCABC
BLTOON0 7-0 bitleri 7 6 5 4 3 2 10

Üzeri çizililer, o kanalın NOT işlemi gördüğünü yani o kanaldaki bilginin tam tersinin alındığını anlatır. Yardımcı olması için temel mantık işlemleri olan AND, OR ve NOT'ın tablosu aşağıdadır.

1AND0 = 0 lOR0=l NOT(1) = 0
1 AND 1 = 1 1 OR 1 = 1 NOT (0) = 1
0 AND 0 = 0 0OR0 = 0
0 AND 1=0 0 OR1 = 1

Örnek olarak, 5. ve 1. bitleri açalım. Minterm değeri $22 (% 0010 0010) olsun. İşlem tablosuna bakarak formül ortaya çıkarılır.

D= ABC + ÂBC (çarpma işlemi AND, toplama işlemi OR'dur)
= BC(A+A) herzaman (A+A)=l
= BC

Böylece BLTCON0 registerinin 0-7 bitine $22 girilirse, blit işlemi sırasında B kanalındaki bilgi NOTlanır ve C kanalındakiyle AND'lenir. Sonuç D kanalıyla istenilen bir yere aktarılır.

Bazı önemli mintermler: D=A ($F0) D=B(SCC) D=C($AA)

D=A XOR B ($3C) (Deluxe Paint III'ün animasyon saklama şekli)

Daha geniş bilgi için Amiga Hardware Manual'i inceleyin.

-Kaydırma (Shifting): Baştan beri söylediğimiz gibi. Amiga'nın Blitter'i word blitter'dir. Yani taşıyacağı bilgiyi word word taşır, pixel pixel (bit bit) değil. O yüzden aldığınız bir bilgiyi hafızanın içinde ikinin katı olan adreslere koyabilirsiniz. Bu da, 16 pixellik bir incelik sağlar. Fakat bu incelik, hiç yeterli değildir. Kullanıcı aldığı bilgiyi istediği pixelden itibaren koymak isteyecektir. Bunun için donanım, kBarrel Shifter' ile desteklenmiştir. Bu, 1 pixel inceliğinde işlem yapma olanağı sağlar. Şöyle ki, herhangi bir datayı $70000 adresinin 5.bitinden itibaren yerleştirerek ekranda $70000 adresinin 5 pixel sağında görmek istiyorum. Yapmam gereken kaydırma değerini 5 vermektir. Fakat kaydırma yalnız A ve B kanalı için geçerlidir. BLTCONO registerinin 15-12 bitleri A kanalı için, BLTCONİ registerinin 15-12 bitleri B kanalı için ayrılmıştır. Böylece bu bitlere 0 ile 15 arasında değer girilebilir ki, bu da Blitter'in 16 pixel (word)'lik işlem kesinliğini 1 pixellik bir kesinliğe çıkarır.

•*Maskeleme:* Bu özellik, sadece A kanalı için geçerlidir. Gerekli registerler şunlardır:

BLTAFWM $dflTO44 W(word)
BLTALWM $dfTO46 W(word)

Herzaman transfer edeceğimiz grafik, 16 pixelin (1 word'ün) tamamı olmayabilir. İstemediğimiz bilgiler, pixel düzeyinde atılmak istenebilir. İşte o zaman gereksiz bilgiler Blitter'in maskeleme kabiliyeti ile kapatılabilir. Maskeleme her iki registerin AND'lenip sonuçta '0' kalan bitlerin blit sırasında Blitter tarafından atılmasıyla olur. Örnek olarak BLTAFWM %1111111111001100, BLTALWM %0000110111110011 değerlerini alsın. Bu iki registerin AND'lenmesinin sonucu %0000110111000000 değeridir. Böylece L, 2., 3., 4., 7., 11., 12., 13., 14., 15. ve 16. pixeller maskelenmiş yani atılmış olur. Word word yapılan blit sırasında 5., 6., 8., 9. ve 10. pixellere (bitlere) dokunulmaz.

-Blit Büyüklüğü: BLTSIZE registeri, blit işleminin büyüklüğünü tanımlar. Bu registerin tanımlanmasıyla Blitter donanımı ateşlenmiş olur. Yani yukarıda yazılı registerlerin tanımlanması blit işleminin başlaması için yeterli değildir. Son aşama olarak blit miktarı belirlenmelidir. Miktarın BLTSIZE registerine girilmesiyle daha önce tanımlanmış Blitter registerleri doğrultusunda blit başlar.

BLTSIZE(yükseklik,genişlik) $dff058W(word)
Bit 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01 00
y9 y8 y7 *yd* y5 y4 y3 y2 yi >0 g5 g4 g3 g2 gl g0

Blit edilecek datanın grafik olduğunu kabul edersek, yükseklik bitlerine (15.-6. bitler) blit edilecek bölgenin pixel olarak yüksekliği, genişlik bitlerine de (5.-0. bitler) blit edilecek bölgenin pixel olarak genişliğinin 16 ile bölümü girilir. Diğer bir şekilde genişlik bitlerine blit edilecek bölgenin word olarak genişliği girilir. (16 pixel = 1 word)

Blit işlemi göründüğü kadar kolay değildir. Eğer blit işlemi bitmeden yeni bir blit emri verilirse, Blitter tüm hafızaya atlar ve sistemi crash ettirir. Bundan dolayı yeni bir blit emri verilmeden daha önceki blit işleminin bitip bitmediği kontrol edilmelidir. Bu kontrol DMACONR registerinin 14.biti olan 'Blitter Busy' bitinden yapılabilir. Bu bitin 1 değerini alması Blitter'in meşgul olduğunu, 0 değerini alması Blitter'in boş olduğunu gösterir.

DMACONR $dfT002 W(word)

Artık bu kadar yardım yeterli. Gerisi siz meraklı arkadaşlarımıza kalmış. Blitter'in bütün bu özelliklerinin birleştiğinde ne kadar güçlü olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Çünkü birçok baş döndürücü grafiklerin anime edildiği yabancı oyunlar bunun göstergesi. Fakat bu bilgileri daha da pekiştirerek neden siz de göze hoş gelen animasyonlar yapmayasınız? İyi blitler ...

LABEL PRINT

Uğur Özyümazel

Selam, bu programın genel amacı, disketin içeriğini printer ile disket etiketi üzerine yazmak.

GİRİŞ:

Program yüklendiğinde, bir INFORMATION penceresi açılır (programla ilgili kısa bilgilerin bulunduğu bir bölüm). Bu kısımdan çıkmak için, içerisinde [4]OK' yazan kutucuğun üzerine gelip mouse'un sol tuşuna basın. Programı ingilizce ya da Almanca kullanmak olarak kullanabilirsiniz. Bunun için, isteğinize göre **DEUTSCH** (Almanca) ya da **ENGLISH** (ingilizce) yazan kutucuklardan birini klikleyebilirsiniz.

LABEL PRINT MENULERİ:

Label print'in menüleri; (C), **SPEZIAL, LABEL, PARAMETERS, PRINT, CLEAR, INPUT, OUTPUT, BLOCK** olarak sıralanır.

(C)

Copyright (telif) hakkını görüntüler.

SPEZIAL

- **About:** Information penceresini açar.
- **Prefs:** Preferences penceresini açar.
- **Con** TO: Label Print parametrelerinin bulunduğu alt menüye istenilen parametreleri yerleştirmeye yarar.
- **Dir:** Label print parametrelerini o anki directory'ye kaydeder. Kaydettiği dosya **'LP-Configuration** adını alır. Bu seçenek sayesinde ekran konfigürasyonunu diskete kaydetmeniz mümkün olur.
- **DEVS:** Device ile ilgili parametreleri diskete kaydetmenizi sağlar. Kaydedilen dosya 'SYS:DEVS/LP-Configuration' adını alır. Bilgisayara paralel olarak bağlanan arabirimlerin konfigürasyonunu ayarladıktan sonra, boot disketine kaydetmeyi sağlar. Yani kullandığınız yazıcıyı tanımladıktan sonra bu seçenek yardımıyla **DEVİCE CONFIGURATION'ı** diske kaydetmeniz sağlanır. Bunun amacı, program için her seferinde gereken değişiklikleri yapmamanızı sağlamaktır.Böylece LABEL PRINTi her yükleyişinizde kullandığınız yazıcıyı tanımlamak zorunda kalmazsınız.
- **Config:** Bu programla ilgili tüm parametreleri kontrol etmeye yarayan bir alt menüdür. Bu bölüm seçildiğinde program otomatik olarak disketten orjinal parametreleri okur.
- **Load:** Con TO seçeneğine bağlı olarak, belirlediğiniz parametreleri yüklemenizi sağlar.

LABEL

-New: Girilen bütün bilgileri siler. Ama aktif haldeki parametreleri değiştirmez. Bir çok programda NEW komutu seçildiğinde, program orjinal konfigürasyonuna döner. Bu yüzden de (Örneğin PROWRITE ile çalışıyorsanız) daha önce kullandığınız fontlan (karakater seti) yeni baştan yükleneniz gerekir.

- **Delete:** Diskette bulunan, daha önce label print formatında kayıt edilmiş olan dosyayı disketten silmek için koyulmuş bir komuttur.
- **Append:** Bu seçenek, bir FILEREQUESTER açarak bir dosyayı ASCII kodu ile diskete kaydetmenizi sağlar.
- Save:Append fonksiyonuna bağlı olarak çalışır.

* DATA:Girdiğiniz tüm bilgileri ve parametreleri SPEZIFIED-FILE olarak diskete kaydeder.

* ASCII:Girdiğiniz tüm bilgileri ve parametreleri ASCII-FILE olarak diskete kaydeder.

- **Load:** Bu komut, Append fonksiyonuna bağlı olarak çalışır ve daha önce *SAVE' ile kaydedilmiş bilgi ve parametreleri yüklemenizi sağlar.Diyelim ki. bir disketin içeriğini aldınız ve gerekleri sıralamaları yaptınız. Yaptıklarınızı kaydetmeden önce, 'LOAD' komutunu verirseniz, o ana kadar yapmış olduğunuz bütün bilgiler silinir. Bu yüzden, yeni bir LP dosyası yüklemeden önce mutlaka, bellekteki datalatrı kaydetmeyi unutmayın.
- **Icons:** Bu fonksiyon seçildiğinde, kaydettiğiniz bütün dosyalar (DATA + ASCII dosyalan) otomatik olarak bir ikon alacaklardır. Bu fonksiyonun aktif olabilmesi için, LP programının Workbench ekranındaki bir ikondan yüklenmesi gerekir. Bunun için şu işlemleri yapın: Önce İkon Paint programıyla Label Print için bir ikon dizayn edin.Sonra formatlı bir disketin C directory'sine LOADYVB komutunu kaydedin. STARTUP-SEQUENCE dosyasına;

LOADWB
ENDCLI

komutlarını yazarak kaydedin. En son olarak da, bu diskete LP programını ve ikon paint ile yaptığınız ikonu kaydedin. Tabii disketinizi install etmeyi unutmuyorsunuz.

PARAMETERS

- **Diskname:Disketin** adı title (başlık) kısmına yazılır.
- **Diskname+':':** Diskname ile aynı işlevdedir ama disket adının sonuna ':' işareti koyulur.
- **Set File Size:** Diskette bulunan dosyalarının uzunluklarının dosya isimlerinin yanına byte olarak yazılmasını sağlar.
- **Amiga Lib Disk:** Bu seçenekle, program disketten FRED FISH'in yapmış olduğu REDISTRIBUTABLE SOFTWARE library'sini okur. Buradan; CONTENTS, CONTENTS.INFO, GENERAL INFO, GENERAL INFO.INFO, DISTRIBUTION, DISTRIBUTION.INFO ve C directorysi okunur (eğer bu dosyalar diskette varsa). Ama standart Amiga Library disketi kullanıyorsanız, yukanda adı geçen bütün dosyaların disketin içinde bulunması gerekir.
- **Auto Layout:** Program, dizayn edilen etiketi basmaya başlamadan önce, bir LAYOUT penceresi açar.
- **Screen Used:** Label Print yüklendikten andan itibaren bu program aktif hale geçer.Ve şu ekranları içerir:

* ***WORKBENCH:*** Orjinal Workbench ekranıdır. Diğer programlarla beraber çalışmak içindir.

* ***CUSTOM:*** Label Printin kendi çalışma ekranıdır.

- **Palette** (n):İstediğiniz rengi, renk paletinden seçmenizi sağlar. 10 adet palet vardır (0-9). Bu fonksiyon seçildiğinde sayı bir artırılarak yeni renkler elde edilir ve bu renkler LP penceresinde kullanılır.
- **WB Colors:** LP renk paletini fonksiyon dışı bırakır, Workbench renklerini kullanır.

PRINT

- **Short List:** Girilen bilgileri sıralamak için kullanılır (Alfabetik sıra). Bu fonksiyon ON komutu ile aktif, OFF komutu ile pasif (işlemez) hale gelir.
- **First** : İlk bilginin çıkışı alınır.
- **Dirstyle/Filestyle:** Bu fonksiyonla, directory ve dosyaların nasıl yazılacağı tespit edilebilir.
- **n times:** Hazırlanan bilginin kaç kez basılacağı belirlenir. 1-99 arasında bir sayı girebilirsiniz.

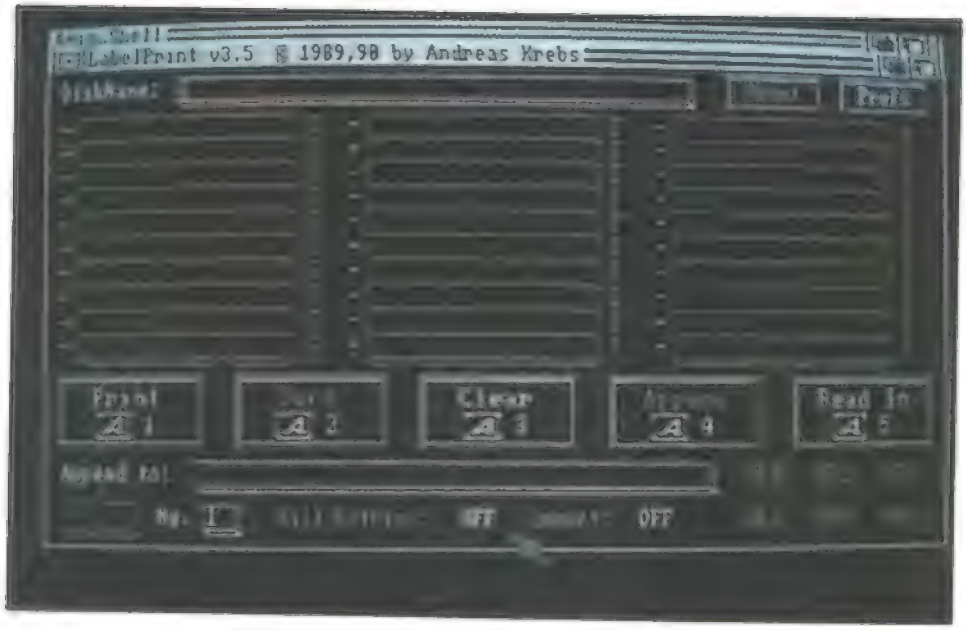
CLEAR

- **Ali:** Bütün bilgileri siler (Önce, uyararak tabii).

- Types:

* ***Files:*** Girilen datada file formatındaki bütün bilgiler silinir. Yani dosya tipi F olanlar silinir.

* ***Dirs:*** Girilen datada dir formatındaki bütün bilgiler silinir. Yani dosya tipi D olanlar silinir.



* ***Jnfo :*** *Sonu* .info ile biten dosyalar silinir.

- **Double**: Aynı isimde olan dosyalar silinir.

- **Type:** Silinecek dosyanın cinsini seçilir.

- **Kill:** Girilen bilgilerin nasıl yok edilebileceğini belirliyebilirsiniz.

INPUT

Bu kısım, disketteki dosyaların okutulduğu kısımdır.

- **Import:** Disketin listesini yaratmanızı sağlar.

- **Read in:** Disketten okunması gereken dosya tipi belirleniyor.

* *Files:* Bu seçenek ile diskette file formatında bulunan dosyalar okunur.

* *Dirs:* Bu seçenek ile disketden directory formatında bulunan dosyalar okunuyor.

* *.info:* Sonu .info ile biten dosyalar okunur.

- **Don't read:** Bu alt menü yardımıyla bazı standart directory'lerin okunmamasını sağlanabilir (C, S, L, DEVS, LIBS, FONTS ve SYSTEM). ALL' komutu seçilerek standart directorylerin okutulmaması sağlanır.

- **Sort**: Girilen bilgilerin sıralanmasını sağlamak içindir. 4UP' seçilirse girilen bilgiler alfabetik olarak sıralanır. `DOWN' seçilirse bilgiler tekrar alfabetik olarak sıralanır.

OUTPUT

- **Comment:** Dosya listesine komut girmek için komut penceresi açılır. Bu fonksiyon, etiketleriniz için maksimum 10 adet komut girme imkanı sağlar. Gireceğiniz komut kutucukları 5'er taneden 2 blok halinde oluşturulur. Burada dikkat etmemiz gereken bir konu var. Boş satırlar program tarafından otomatik olarak kaldırılır. Eğer satır aralarında boşluk bırakmak istiyorsanız,boş bırakmak istediğiniz satıra gelerek bir kez space (boşluk) tuşuna basın. Böylece yazıcıdan çıktı alırken komutlar arasında 1 satır boş bırakmış olursunuz.

STYLE: Her komut kutucuğunun gerinde 3 adet style kutucuğu bulunmaktadır- Böylece istediğiniz stilde karakter basabilirsiniz.

Bol: Bold yani kalın yazı stili.

Ita: dik) yazı stili.

Enl: Enlarged (büyütülmüş) yazı.

RESET: Textin normal olarak basılmasınım sağlar.(Reset kutucuğunun bulunduğa yer seçilirse, o kutucuğun bulunduğu blok normal olarak basılır.)

POS : Kulanacağınız komutun etiket üzerindeki konumunu ayarlar.

(B)egin: Komutun bulunduğu blok, başlığın balunduğu satırdan sonra yazılır. Ama ilk olarak datalar yazılır.

(E)nd: Komut bloğu etiketin en sonuna yazılır. Yine girilen datalar önce yazılır.

(L)ayout:. Komutların pozisyonu layout penceresi \ardımıvla ayarlanır.

KILL COMMENT: Yok etme, işlevi durdurma anlamındadır. Eğer herhangi bir komanı listeden çıkarmak istersenız. Sr>le kumcuklarının üzerine gelip basmanıza komut satırını listeden çıkaracaktır.

INSERT: Kili komutuyla ters orantılı olarak çalışa*. Kili komutu aktif ise insert komutu pasif duruma geçer.

EXCHANGE: İki comment ile bir style bloğunu değiştirir.

REMOVE: Boş olan bütün satırları yok eder.

CANCEL: İptal anlamındadır.

OK: Yaptığınız düzenlemelerin hepsi onaylanır.

- **Disk Info** : Disk info penceresi açılır.Disk ile ilgili bazı özel bilgiler verilir.

- **Save:** Con To seçeneğine bağlı olarak, o anki parametreleri kaydetmeye yarar.

- **Pause:** Label Print menülerini kapatır, ekranın sol üst köşesinde küçük bir pencere açar. Ve bura\a bir bekletme programı yerleştirir. CONTINUE* yazan kutucuğa basana kadar program bekler.

Bu seçenek, Workbench ile çalışanlar için çok ideal bir seçenektir, aynı anda bir kaç programı birden kullanmanızı sağlar.

- Quit: Programdan çıkış için kullanılan seçenektir.

TEXT: Yazının ön kısmında 4 adet kutucuk bulunmaktadır. Texti, mouse yardımıyla (klikleyerek) aktif hale geçirebiliriz. Aktif duruma geçen tekstin yanına (CHECK MARK) kontrol işareti koyulur.

STYLE: Burada 4 kutucuk bulunur. Kullanılabilecek olan stiller şunlardır:

1 - *UNDERL (Underline):* Altı çizili stil.

2 -BOL (Bold): Kalın stil.

3 - ITA (Italic): Sağa doğru yatık stil.

4 - ENL (Enlargerd): Geniş.

CANCEL: İptal etmek için kullanılan komut.

OK:Bütün seçimleri yaptıktan sonra DİSK İNFO bölümünden çıkmak için kullanılan bir komut.

OUTPUT bölümünde bulunan üçüncü menü de LAYOUT. Bu bölümü seçtiğinizde karşınıza LAYOUT penceresi çıkar. LAYOUT'ta 5 tane komut kutucuğu bulunur. Bunlar:

**Disk name:* Disketinizin adını yazmak için.

**Entries:* Girdiğiniz bilgiler, LP programının ENTRY bölümünde bulunmaktadır.

**Comment I:* COMMENT penceresinde bulunan ilk komuttur (en tepedeki).

**Comment II:* COMMENT penceresinde bulunan ikinci komuttur.

**Disk info:* Disk infosunun yazısı,disk info penceresinden ayarlanır.

Bunlardan başka;

Line free: Her etiket (label)den sonra kaç satır boşluk bırakılacağını ayarlamak içindir. Kullanacağınız sayı 0-9 arasındadır ama boş bırakacağınız satırları iyi ayarlamaya dikkat edin.

Layout display: Layout bilgilerinin ekranda gösterilmesini sağlayan seçenektir. Gösterilen bilgiler o anki aktif bilgilerdir. Disketin isim verilmişse, en üstte yazılır. Eğer hiçbirşey gözükmüyorsa, bilgi girilmemiş demektir.

Pösitfo/ı.-Layouttaki bilgilerin (alt alta yazılan satırların) pozisyonunu belirlemek için kullanılır.

Cancel: Yapılan düzeltmeler iptal edilir.

Ok: Yaptığınız seçimler bitince Layout penceresinden çıkmanızı sağlar.

Output menüsünde bulunan fonksiyonlardan biri de SIGN.

Sign: Bu alt menü yardımıyla girdiğiniz bilginin (diskte bulunan dosya adının) başına hangi işaretin koyulması gerektiğini belirtiyorsunuz. Yazıcıdan çıktı alırken önce belirlediğiniz işaret ve hemen ardından da file name (dosya adı) yazılıyor. Kullanabileceğiniz işaretler:

```
-. o,
* + =      Örnek : file name
< ><            Diskmaster 3.0
> #"           İşaret koyunca :
                file name
                * Diskmaster 3.0
```

IN: Output menusunun son fonksiyonudur. Yazıcıdan alacağınız çıktının sütun

ya da satır şeklinde çıkmasını sağlıyorsunuz.

BLOCK

-Last: Son bloğu gösterir. (4.) LP maksimum 30 datayı gösterir. (Bir ekranda) Dört tane blok olduğu için 4X30 = 120 tane datayı incelemek mümkündür.

-'+': +, bir sonraki bloğu gösterir.

-'-' : -, bir önceki bloğu gösterir.

LABEL PRINT'İN KUTUCUKLARI:

LP ekranında çeşitli amaçlar için kullanılabilecek küçük kutucuklar vardır. İşte bunlar ve işlevleri:

CLOSE: Bu kutucuk ekranın sol üst köşesinde bulunur.

DISK NAME: O anki disketin adını gösterir. Bu kutucuk yardımıyla istediğiniz disketi ya da directory'yi okuyabilirsiniz.

ABOUT: Programla ilgili bilgilerin verildiği pencerenin açılmasını sağlayan kutucuk.

PREFS: Preferences penceresini açan kutucuk. Sistem konfigürasyonunu ayarlamanızı sağlayan bölüm.

ENTRY: Data girişini sağlar.

ENTRY TYPE: Yazılan dosyanın tipi.

D -> Drawer: Directory anlamında

F -> File: Dosya anlamında.

PRINT: Hazırlanan etiketi basar.

SORT: Sıralama yapmanızı sağlayan kutucuk. Burada girdiğiniz dosya isimleri alfabetik olarak sıralanır.

CLEAR: Girilen dataları silmek içindir.

READ İN: Bu kutucuk, directory'yi ikinci defa okumak için kullanılır. Yani IMPORTdan sonra ekranda boş kalan satırlara directory'nin ikinci kez yazılmasını sağlar.

KILL ENTRIES: Texti ON ya da OFF yapmak için.

INSERT: Bu fonksiyon ON durumundayken KILL ENTRIES OFF, INSERT fonksiyonu OFF ise KILL ENTRIES OFF ve KILL ENTRIES fonksiyonu ON iken INSERT OFF durumuna geçer.

DRIVE: Burada disket işlemleri yapmanızı sağlayan komutlar bulunur. Buradan DFO, DF1, DF2, DF3, DHO, RAM fonksiyonları kontrol edilir.

FİLE - REQUESTER:

The File Requester, alınan son directory'yi hafızada saklar ve istenildiğinde directory'yi gösterir. Eğer directory alınmamışsa file requester birbirine bağlı disk drive'ların directory listesini gösterebilir.

VOL: Directory'yi okumak için ya da başka bir disketi okumak amacıyla kullanılır. File isminin yazılı olduğu kutucuğa bastığınızda alt kısımda bulunan kutucuğun içine seçtiğiniz dosyanın adı yazılır.

PREFERENCES:

Sistemin durumunu ayarlamak için kullanılır. Preferences penceresi açıldığında;

- ***Number of print-columns:*** Sütun sayısı belirlenir. Burada kullanacağınız sayı 1-6 arasındadır.

- ***Left/right margin:*** Basılacak yazının sağ ve sol sınırları belirlenir. Eğer basacağınız etiket 3.5 inçlik disket içinse, program bu ayarlamayı ilk başta otomatik olarak ayarlamıştır.

- ***Linefeed:*** Çıktı alınırken her sayfanın başında bırakılacak boş satır sayısı belirlenir.

- ***Number of lines to print:*** Yazıcıdan bir sayfaya basılacak olan satır sayısı belirlenir.

- ***Label heigt:*** Basılacak olan etiketin yüksekliği belirlenir.

- ***Start feed:*** Etiketin başlangıç pozisyonu verilir.

- ***Endfeed:*** Etiketin bitiş pozisyonu verilir.

- ***Print* Sfyte:**Basılacak yazı karakterinin stili belirtilir: Normal, Italic, Bold, Ita+Bo (Italic+Bold).

- ***Defines name:*** Kaydedilecek parametre (sistem konfigürasyonu) dosyasına isim verilir.

- **Quality**: Buradan Letter (mektup) ya da Draft (kart) basmak için seçim yapabilirsiniz.

- ***Spacing:***Satır boyutu ile ilgilidir. Standart 6 ya da 8 LPI. Diğerleri de 5 den 15 LPLa kadardır.

- ***Pitch:***Karakter genişliği tanımlanır:

1 - 10 Pica:1 inçlik bölüme 10 karakter basılır. (1 inç = **2.54** cm)

2-12 Flite: 1 inçlik bölüme 12 karakter basılır.

3 - 15 Fine: 1 inçlik bölüme 15 karakter basılır ki bu standart mod değildir.

- ***Doublestrike:*** Bu fonksiyon aktif hale geldiğinde her satır iki kez basılır. Ama bu şekilde çıktı almak yazıcının hızını büyük bir şekilde etkilemektedir.

- ***Condensed:*** Bu fonksiyon aktif durumdayken karakterler normalden %40 daha ufak yazılır.

- Script:Yazıcıdan çıkış büyüklüğü ayarlanır:

1 - Normal:Normal pozisyon.

2 - Süper:Karakterler 1/3 oranında küçültülerek yazıcıya basılır.

3 - Sub:Karakterler 2X1/3 oranında küçültülerek basılır.

- *Char set:* İstediğiniz karakter seti ile yazı basmanızı sağlayan bir seçenektir.

- German: Almanca
- UK: İngilizce
- Danîsh I: Gotik 1
- Swedish: İsviçre
- Italian: İtalyanca
- Spanish: İspanyolca
- Japanese: Japonca
- Norwegian: Norveç
- Danish II: Gotik 2
- US: Amerikan
- French: Fransızca.

•***From Feed:*** Yazıcıdan çıktı alırken istediğiniz an durdurmayı sağlar.

- ***LQ Type:Yazıcı*** ile ilgili sistem ayarları yapılır (Yalnız Epson LQ-850 printer için). Burada kullanabileceğiniz fonksiyonlar: Active (Normal print), Roman, Şans Şerif, Courier, Prestige, Script, OCR B (Courier, Prestige, Script ve OCR B type modülüdür).

- ***Defines:*** 3.5 ya da 5.25'lik disk sürücülerinden hangisiyle çalışılacağı belirlenir. Label Print açılışta 3.5 inçlik disket sürücüsüne göre ayarlanmıştır.

- *Ok:* Preferences penceresinden çıkmak ve yapılan seçimleri kabul etmek için kullanılan bir komuttur.

- *Cancel:* Yapılan seçimleri iptal etmek için kullanılır.

PREFERENCES MENüSüNDEKİ DEFİNE FONKSİYONLARI:

- Save: Sistem parametrelerini diskete kaydetmek için kullanılır.

- Load: Sistem parametrelerini (daha önceden kaydedilen) yüklemek için kullanılır.

Load ve Save işlemleri LP-Defines adlı dosya üzerinde yapılır.

- Use: Ayarladığınız parametreleri o an kullanmak için seçmeniz gereken bir komuttur.

- Set: Ayar yapmak için kullanmanız gereken bir fonksiyondur.

TITLE STYLE: Kullanacağınız başlığın karakter olarak cinsini belirlemeniz sağlar: NORMAL, ITALİC, BOLD, ENLARGED, DOUBLE HEIGHT (Karakter yüksekliği iki katına çıkar).

- Set righ margin: Bu fonksiyon aktif hale geldiğinde, karakterlerin ekranın sağına doğru olan uzaklığı otomatik olarak ayarlanır.

- Test title size: Bu fonksiyon aktif duruma geçtiğinde program otomatik olarak, başlığın (title) geniş mi (enlarged) yoksa normal mi olduğunu kontrol eder. Yani ENLARGED fonksiyonun ON (açık) ya da OFF (kapalı) olup olmadığı kontrol edilir.

- Set label height: Etiketin yüksekliği ayarlanır. Program açılışta 3.5 inçlik disktede göre ayarlanmıştır.

- Printer: Kullanıcağınız yazıcının (printer) modelini ayarlamanız için koyulmuş bir fonksiyondur.

- Standart: Bütün yazıcılarla uyumlu olarak çalışmak için kullanılan bir fonksiyondur.

- Epson LQ-850 ve Okidata ML293: Bu \azıcıyı kullananlar için bazı özel komutlar koyulmuş.

Son olarak da bazı özel ip uçları:

1. Mikro yazım için (15 CPI): (Epson LQ-850 için) ESC + G ya da $1B $67

2. Line Spacing için (n/60 ya da n/180): (Epson LQ-850 için) ESC + A n ya da $1B$41 n

3. İki misli yüksek karakter için: (Epson LQ-850 için) Fonksiyon Açık (ON) - ESC w 1 orlB77$01

Fonksiyon Kapalı (OFF) - ESC w 0 or $1B$77$00

Evet, yazıcıları olan arkadaşlar için ideal bir etiket programı. Hepinize mutlu luk dolu günler !.....

AMIGA SALTASI

BETTER DEAD THAN ALIEN

Oyunun kademelerinden bazılarının şifreleri:

5 . SOPRANO
16. WHIMSICLE
25 . QUARANTINE

Oyun sırasında ELV yazarsanız;

F2 - Çoklu ateş
F3 - Otomatik ateş
F4 - Zırh füzeleri
F5 - Yaratıkları dondurma
F6 - Nötron bombası
F7 - Yalancı gemi
F8 - Kalkan
F9 - Kademe atlama
F10 - Ekstra güç çubukları

** BAR BARI AN II*

Oyunu oynamakta zorluk çeken okuyucularımız için joystick kontrollerini veriyoruz:

(Sağa bakarken)

JOYSTİCK DÜĞMESİ BASILI DEĞİL:

YUKARI-KOŞMA, SOL-GERI ADIM, SAĞ-İLERİ ADIM, SOL AŞAĞI veya SAĞ AŞAĞI-KAPIDAN GİRME, AŞAĞI-ÖBÜR YÖNE DÖNME

JOYSTİCK DÜĞMESİ BASILI:

YUKARI-YUKARIDAN VURUŞ VEYA KOŞARKEN ATLAMA, SOL-UÇARAK VURMA, SAĞ-TEKME, AŞAĞI - AŞAĞIDAN VURUŞ.

F29

Hava kuvvetlerine yazılırken COLONEL rütbesini seçin ve adınızı THE DIDY MEN olarak girin. Sonra hiçbir görev seçmeden ACCEPT MISSION (5) yapın.Bu işlemlerden sonra görev ve silah seçip oyuna başladığınızda ENTER tuşu ile otomatik olarak yere inebilirsiniz.

** BEACH VALLEY:*

Oyun sırasında "DADDY BRACEY" yazın. Artık her <F1> tuşuna bastığınızda bir sonraki kademeye geçebilirsiniz.

**DOGS OF WAR:*

Oyunun başında "TIMBO" yazarsanız ve oyun sırasında <F5> tuşuna basarsanız, vurulmazlık özelliğine sahip oklursunuz.

** DOMINATOR:*

Puan tablosuna isim olarak "SHAFT" sözcüğünü yazarsanız, oyunda sonsuz hak elde edersiniz.

** INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE:*

Ana oyun ekranında "JIEHOVA" yazın. Artık oyun sırasında <L> tuşu ile bir sonraki kademeye, <2> ile de ..bir önceki kademeye geçebilirsiniz. Önceki bölümlerde bir eşya unuttuğunuzda bunu almanız artık sorun olmayacaktır.

**HAWKEYE:*

Oyunu pause ederek <DEL> tuşuna basarsanız, oyun sırasında ölseniz bile, oyun bir sonraki kademeden devam edecektir.

**ROBOCOP:*

Oyunu pause edin ve klavye yardımıyla aşağıdaki cümleyi girin. Artık sonsuz kalkanınız olacaktır.

BEST KEPT SECRET"

** STREET FIGHTER:*

Ana ekranda "STREET CHEAT" kelimelerini girin. Oyun sırasında <HELP> tuşuna her basışınızda, bir sonraki kademeye geçebilirsiniz.

** BARBARI AN II:*

Aşağıdaki programı Amiga BASIC'te yazın, diskete kaydedin. Daha sonra Barbarian II disketini takın ve programı çalıştırın.

```
REM ***** Program : Cem GENCER *****
kontrol = 0 : sonsuz = 262242&
FOR n=sonsuz TO 262402& STEP 2
READ a$ : a=VAL("&h"+a$)
kontrol=kontrol+a
POKEW n,a
NEXT n
IF kontrol<>550905& THEN PRINT
"Data satırlarında hata var!!! " : END
CALL sonsuz
DATA 4df8,00e0,2cfc,33fc,4e71,2cfc,0002,ef9
DATA 2cf c,4ef8,0400,2c78,0004,2d7c,0004,00da
DATA 0226,4eae,fd9c,2d40,022a,2c56,2c56,2c56
DATA 2c56,2c56,2c56,47fa,0062,220b,4eae,ff6a
DATA e588,2040,217c,43f8,0400,016c,217c,7070
DATA e348,0170,303c,02c0,26d8,51 c8,fffc,21 fc
DATA 00fc,00d2,0020,46fc,2700,2c78,0004,2d7c
DATA 0004,0100,fe3a,4e75,0004,00e2,0000,0000
DATA 4afc,0004,00e2,0004,00fc,0121,00f6,0000
DATA 0000,0000,0000,0004,00cc,4446,303a,5255
DATA 4e00
```

* Commodore 64'ten Amiga'ya geçenler 64'ün ünlü yanıp sönen kursorunu hatırlayacaklardır. Bu yanıp sönme sayesinde kursorun ekranın neresinde olduğunu anında anlayabilirsiniz. Fakat Amiga'da yazı dolu bir ekranda kursoru bulmak, bir hayli zor. Aşağıdaki ufak assembler program sayesinde, kursor aynen 64'teki gibi yanıp sönecektir. Programı SEKA Assembler ile yazdıktan sonra <wo> komutunu kullanarak diskete 'Kursor' ismiyle kaydedin ve gerektiğinde de CLI'dan <RUN Kursor> ile programı çalıştırın. Programı disket yüklenirken otomatik olarak çağırmak için ise <s> directory'sindeki startup-sequence dosyasını herhangi bir text editör ile yükleyin ve ilk satırdan önce bir satır açarak <RUN Kursor> komutunu bu boş satıra yazın.

Programın çalışabilmesi için disketin ya <c> ya da ana directory'sinde RUN komutunun mevcut olması şart. Eğer yoksa, bu komutu da WorkBench disketinizden COPY komutunu kullanarak kopyalayınız.

```
; ********************************************
; *       Yanıp sönen kursor       *
; * Yazan      :CemGENCER ®1990*
; * Çalıştırmak için: RUN kursor    *

move.l   $4.w,a6   ; ExecBase
lea.l    gfx(pc),a1  ; "graphics.lıbrary"
jsr      -408(a6)   ; Openlib()
move.l   50(a6),a0  ; Copper-listesi adresi
clr.l    di         ; <d1>i sil
move.w   I8(a0),dl ; Kursor rengini sakla
Döngü:
move.w 6(a0),18(a0); Zemin rengı-> Kursor
bsr.s  Bekle
move.w d1,l8(a0)   ; Eski kursor rengi
bsr.s  Bekle
bra.s  Döngü       ;başa dön
Bekle:
move.l #$18000,d7 :sayaç
Beklemedöngüsü:
sub.l    «$1,d7     ; bir eksilt
cmp.l    #0,d7      ; d7=0 oldu mu?
bne.s Beklemedöngüsü; Hayır => devam et
rts                 ; Evet => programa dön
Gfx:
```

```
dc.b "graphics.library',0
```

OKUYUCU MEKTUPLARI

Sevgili AMIGA DÜNYASI.

Bana beş ay önce böyle bir dergi çıkacağını söyleseler kesinlikle inanmazdım. Ama şu an bu nefis dergiyi tanıyor ve sizi yürekten destekliyorum. Gerçekten Amiga çıktığından beri böyle bir dergiye ihtiyaç vardı. Türkiye'de ilk kez en iyi denilebilecek bir şey yapıldı. O da AMİGA DÜNYASI oldu.

Amiga ile tanışalı 4-5 ay gibi kısa bir süre oldu. Amiga'yı oyun amacıyla değil kendi kendime ufak programlar yazmayı öğrenmek amacıyla aldım. Bu konuda en büyük yardımcım ise derginiz. Bir Amiga'cıyı sevindirmenin en iyi yolunu bildiğinizi geçen ay gördüm. Birdenbire elime geçen sürpriz disket beni nasıl sevindirdi bilemezsiniz. Aşağıdaki birkaç soruma cevap verirseniz çok sevinirim.

1) Disket'in validator'ı nasıl bozulur, düzeltilebilir mi?

2) Yayınladığınız programları AmigaBASİC disketinden başka diskete kaydetmek için "DF0:'isim"' girişi 'list' penceresine mi BASIC penceresine mi yazılacak?

3) Future Wars'ta yakalanıp hapse atıldıktan sonra oradan nasıl çıkabilirim?

Gökhan Narin
Göztepe/İZMİR

=> Sevgili Narin,

Güzel övgülerinize teşekkür ederiz. Biz de bu duygularınıza layık olmaya çalışıyoruz.

1. Amiga'nın sürücüsüne bir disket koyduğunuz zaman sürücünün ışığının hemen yandığını ve kısa bir okuma yaptığını görürsünüz. Bu işleme validation adı verilir ve disketin kayıt için hazır duruma getirilmesi için yapılır. Bir diskete kayıt yapılırken son yapılan işlem, validation sırasında okunacak bilgilerin (validator) yazılmasıdır. Bazen, bu işlemden önce sürücünün ışığı söner ve yanlışlıkla 'kayıt bitti' diye disket sürücüden çıkarılır. Bazen de bu işlem kaydın bitirilememesi (elektrik kesilmesi, disketin yanlışlıkla sürücüden çıkarılması vb. nedenlerden ötürü) yüzünden yapılamaz. Sonuç olarak sonradan disketi sürücüye taktığınızda DİSK NOT VALIDATED mesajı alırsınız. Disketi düzeltmenin en basit yolu Diskdoctor dan geçirip diskete yeni bir validator yazmaktır. Bunun için CLI penceresinde:

1>DISKDOCTOR DF0:

yazın ve return'e bastıktan sonra bozuk disketi sürüye takıp tekrar return'e basın.

2. DF0:'isim' yazısını project menüsünde, SAVE AS seçeneğindeki boşluğa yazabilirsiniz.

3. Future Wars ile ilgili sorununuza iki yanıt verebiliriz: Canavarlara yakalanırsanız, kızı kurtardığınız fanusun yakınında bulacağınız el bombasını alıp kullanın. Eğer Federal Polise yakalandıysanız kurşuna dizilene kadar bekleyin, tam öldürüleceğiniz sırada kız gelip sizi kurtaracak.

Sayın Editör,

Ben yeni mezun olmuş bir diş doktoruyum. Birçok meslektaşım da AMIGA sahibi veya olmayı düşünüyor. Esasında PC sahibi olsak kendi mesleğimizle ilgili birçok paket program edinebiliriz. En azından bilgisayarını almış olduğumuz firma bizi bu konuda yalnız bırakmaz. Ben istiyorum ki benim gibi AMIGA kullanıcıları sadece KICK OFF veya DPAINT ile tüm vakitlerini öldürmesin bu aleti profesyonelce kullanabilsin. Yani AMIGA 20-22 yaşının üzerindekiler için HOBBY bilgisayarı olmaktan öteye gitsin. Sizden ricam eğer AMIGA'nın hazır paket programları varsa (doktorlar, küçük işyeri sahipleri için) bunlardan "HABERLER & GÖRÜŞLER" bölümünde bahsetmenizdir.

Can Tokman
Çankaya/ANKARA

=>Sayın Tokman,

Diş doktorları için özel olarak yazılmış bir Amiga programı mevcut. Aytaç bilgisayar tarafından hazırlanıp piyasaya sürülen bu program, diş doktorlarının hemen her türlü ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde yazılmış. Programla ilgili bilgi için AYTAÇ bilgisayarla dergideki ilanından yararlanarak bağlantı kurabilirsiniz. Diğer uygulamalar için önerebileceğimiz en iyi program SUPERBASE'dir. Programın kullanılımı ile ilgili açıklamaları da dergimizdeki SUPERBASE yazı dizisinden edinebilirsiniz. Yeni çıkan paket programlardan haberler bölümümüzde bahsedeceğiz.

Sayın AMIGA DÜNYASI,

Alıştığınız övgülere gerek duymuyorum. Çünkü gördüğünüz ilgi başarınızın ve ne kadar gerekli bir eksikliği kapattığınızın göstergesidir.

Benim sorunum Prowrite 2.0'da her sayfaya düşen satır sayısının çok olması. Bunu standart kağıtlara (A4) uygun ayarlamak için önerilerinizi bekliyorum.

Mustafa Adalı
Keşan/Edirne

=> Sayın Adalı,

Prowrite programının yeni versiyonlarında (2.5ve 3.0) sayfa boyutlarını istediğiniz ölçülerde ayarlamak elinizde. Page Setup seçeneğiyle sayfa boyutlarını kendiniz verebildiğiniz gibi hazır ölçüleri de(A4, 132 kolon vb.) kullanabilirsiniz. Eğer A4 kağıda çıkış alıyorsanız ayrıca PRINT menüsünden CUT SHEET seçeneğini işaretleyin.

CORRUPTION

TAM ÇÖZÜM-1

Son yıllarda çıkardığı birbirinden güzel adventure oyunlarıyla tanıdığımız Magnetic Scrolls'un, 1988 yılında piyasaya sürdüğü Corruption.önceki üç oyundan (The Pawn.Guild of Thieves ve Jinxter) farklı olarak, günümüz Londra'sında geçen bir olayı konu alıyor. Bu bakımdan oyun. gerekli atmosferi sağlayabilmek için son derece üstün bir şekilde yazılmış ve genel bir sıralamaya sokarsak, benim listemde tüm zamanların en iyi birkaç adventure oyunu arasında yer alıyor. Adventure meraklılarının mutlaka oynadığını tahmin ettiğim bu oyunun tam çözümünü, bu aydan başlayarak iki bölümde vereceğim. Ancak çözüme başlamadan önce, oyunun konusunu kısaca hatırlatmakta fayda var.

Aslında Corruption, yetişkinlere göre yazılmış bir adventure. Oyunda Derek Rogers adında, parlak gelecek vaadeden bir işadamı rolündesiniz. Borsa simsarlığından kaynaklanan hızlı bir yükselme sonucunda çalıştığınız şirkete ortak olup, yeni bir araba,yeni bir ofis ve yeni sekreterle hayatınızın akışı değişiyor. Fakat hayatın gerçekleri, bu akışı ters yöne döndürmek isteyenleri Derek'in karşısına çıkarıyor. En yakın iş arkadaşları, eski karısı, içten çalışan simsar ve dolandırıcılık suçlarını Derek'e yıkacak olağanüstü bir komplo hazırlayarak, onu hapse yollama ve hayatını söndürme hesapları yapıyorlar. Ancak onlardan daha zeki ve uyanık olursanız, bu komploya kurban gitmeden bunu size yapanları hapse gönderebilirsiniz.

Corruption'ın konusu ve kurgusu o kadar müthiş ki, bu malzemeyle bir film bile çevrilebilirdi. Artık, oyunu anlamak için çok iyi İngilizce bilmeniz ve özellikle finans İngilizce'sinden az çok anlamanız gerektiğini belirterek çözüme başlayabiliriz.

Oyuna kendi ofisimizde başlıyoruz. Ortağımız David de odada ve kısa bir sohbetten sonra, bir toplantıya yetişmek zorunda olduğunu söylerek, bize borsa odasına götürmemizi istediği bir liste veriyor. İlk olarak **LOOK** komutuyla odayı inceleyelim. Yeni ofisimizin eskisinden pek farklı olmadığını görüyoruz. Odada kişisel dokümanların bulunduğu bir dolap var.Bu dolabı **EXAMINE CABINET** komutuyla inceleyelim.Bu arada David odadan ayrılıyor. Kapalı olan dolabı **ÖPEN CABINET AND LOOK İN İT** komutlarıyla açıp içinde neler olduğunu görelim. Bu komutları verdikten sonra dolabın içindeki hisse senedini ve bilançoyu **TAKE ALL İN CABINET** diyerek alalım.Şimdi N, E, N, W komutlarıyla borsa odasına gidebiliriz.

Borsa odasında, David'in önceden bize vermiş olduğu, hangi hisselerin alınacağına ilişkin listeyi, biri gelip bizden alıyor ve David'e iletilmek üzere bir mesaj veriyor.Bu mesajı iletmek için E ile toplantı odasına gidelim.David ile Avukat Bili Hughes kendi aralarında konuşuyorlar, fakat nedense sizi toplantıya kabul etmeyerek dışarı çıkarıyorlar. Evet, artık dikkatli olmaya başlasak iyi olur. İçeride ne konuşulduğunu **LİSTEN AT THE DOOR** diyerek kısmen duyabilirsiniz. Şimdi **WAIT** yaparak David'in görüşmesinin bitmesini bekleyelim. David çıkınca, **TELL DAVİD ABOUT FRAUD OFFICE** diyerek mesajı verelim. Buna karşılık David teşekkür ederek mesajın fazla önemli bir şey olmadığını söylüyor.

S, W ile sekreterimiz Margaret'in odasına gidelim. Margaret'i bir çeki zarfa koyarken bulacağız. **ASK MARGARET ABOUT THE CHEÛUE** komutunu vererek, çekle ilgili bilgi alalı m. Margaret, çekin David'le ilgili olduğunu söylüyor. Fakat **TAKE THE ENVELOPE** yaptığımızda, çeki David'e vereceğimizi zannederek zarfı bize veriyor.

Zarfı aldıktan sonra **E,E,S** yön komutlarıyla tuvalete gidelim. Tuvaletteki su rezervuarını **ÖPEN CISTERN, LOOK İN İT** diyerek açıp içine bakınca bir çanta buluyoruz. Bu çantayı incelemek için, **EXAMINE BAG** komutunu verebiliriz.Bundan sonra çantayı almadan **CLOSE CISTERN** ile rezervuarı kapatıp ve N ile kuzeye gidelim.

Burada sürekli **WAIT** komutu (veya bu komutun kısaltması olan Z komutu) vererek David'in gelmesini bekleyeceğiz. David tuvalete girip çıktıktan son-

ra, S ile tekrar tuvalete dönüp **OPEN CISTERN, LOOK İNSİDE CISTERN** komutuyla rezervuarın içine baktığımızda çantanın gitmiş olduğunu farkediyoruz. Bu işlemin bize sağladığı en büyük kazanç, David'in kendi başına bazı işler çevirdiğini farketmemiz ve bunun sonucunda puanımızın artması.

Sırada David'in odasını ziyaret etmek var. N, W, S, D, N, W YÖN komutlarıyla, David'in sekreteri Theresa'nın odasına geleceğiz. **EXAMINE MACHINE** diyerek bir mektup buluyoruz. Ancak, Theresa henüz odada bulunduğu için herhangi bir şey almak mümkün değil. **WAIT UNTIL 10:00** yaparak veya saat 10'a kadar değişik komutlar vererek zaman geçirelim. Theresa, yemek paydosu için dışarı çıkınca **TAKE LETTER** ile mektubu alabiliriz. Daha sonra **ÖPEN DRAVVER AND LOOK İN İT** ile David'in odasının anahtarını buluyoruz. Bu anahtarı **GET BRASS KEY** komutuyla alıp, **UNLOCK DOOR WITH BRASS KEY** diyerek kapı üzerinde kullanalım. **ÖPEN DOOR** dedikten sonra, David'in odasında masanın üzerinde duran kaseti **GET CASSETTE** komutuyla alabiliriz. Bu kaset çok önemli bir kanıt olduğundan, kasedi alır almaz buradan uzaklaşalım.

E, E, S, D, D ile binanın garajına geliyoruz.Burada BMW marka arabamız parkedilmiş durumda ve **ÖPEN BMW DOOR WITH CAR KEY, İN** diyerek kapısını açıp içeri girebiliriz. **OPEN COMPARTMENT** komutu, bir tornavidayı açığa çıkaracak. Tornavidayı, **GET SCREWDRIVER** komutuyla alıp, **OUT** ile arabadan inelim. David ile Bill'in konuşmasını hatırlayarak, Volvo'nun içine bir göz atsak hiç de fena olmaz. Fakat işin kötü yanı, araba
kilitli ve kapısını açacak anahtara sahip değiliz. Öyleyse dikkatle çevreyi kolaçan edip **BREAK VOLVO WINDOW WITH SCREWDRIVER** ile Volvo'nun camını, tornavidayı kullanarak indirelim. Böylece camdan uzanarak kapıyı açabiliyoruz. **ENTER VOLVO** yazarak Volvo'nun içine girince burada Bill'in bahsettiği dosyayı buluyoruz. **OPEN FOLDER** yazarak açtığımız dosyanın içinde, aleyhimize kullanılacak noter tasdikli bir belge var. Bu belgeyi **TAKE AFFIDAVIT** ile alalım ve **OUT, ENTER BMW** komutlarıyla arabamıza geri dönelim. **PUT TAPE İN STEREO** ile David'in odasından aldığımız kasette nelerin kayıtlı olduğunu öğrenelim. Kaseti teybe koyar koymaz büyük bir şaşkınlık geçiriyoruz, çünkü David'le yaptığımız bir toplantıdaki konuşmaları, değişik biçimde duyuyoruz. Bunun nedeni bantın montaj olması.

Bu bantta suçlu olduğumuzu kendi ağzımızdan itiraf ediyoruz. Kaseti dinledikten sonra, **GET TAPE** ile alıp şu komutları vererek odamıza dönelim: **OUT,CLOSE DOORS,LOCK BMW DOOR WITH CAR KEY, U,U, U, N, W, S.**

Ofiste bulunan çantayı ÖPEN CASE komutuyla açalım ve içindeki Financial Times gazetesini ve organiser'ı **DROP TIMES AND ORGANISER FROM CASE** diyerek bırakalım. Şimdi toplamış olduğumuz kanıtları tek tek okuyup çantaya koyalım: **READ AFFIDAVIT** AND PUT İT İN CASE.READ LETTER AND PUT İT İN CASE.READ LEDGER AND PUT İT İN CASE< READ CERTIFICATE AND PUT İT İN CASE, READ CHEÛUE AND PUT ENVELOP İN CASE.PUT TAPE İN CASE, CLOSE CASE.

Ofisten ayrılmadan önce, kredi kartını GET CARD ile alıp PUT BRASS KEY İN POCKET ile anahtarı cebimize atalım. N ile Margaret'in odasına geleceğiz. Şimdiye kadar telefonla herhangi bir yeri aramadık. TAKE PHONE ile ahizeyi alıp VVAIT UNTIL 11:25 dersek, araya bir telefon konuşması giriyor.Bu konuşmada, Bili ve David'in son planlarını duyuyoruz. Konuşma bitince DROP PHONE komutunu vererek ahizeyi bırakın.

Şimdi David'in sekreterinin odasındaki telefondan aynı şeyi yapacağız. E, S, D,N,W ile buraya geldikten sonra WAIT UNTIL 12:00 yapıp Theresa'nın gitmesini bekleyin. Sonra da TAKE PHONE yapıp WAIT UNTIL 12:00 ile konuşmayı yakalayın. David ile yabancı birisi arasında geçen bu konuşmadan ortağınızın durumu farkettiğinizi anladığı ortaya çıkıyor. Artık siz düşmanlarınızı, düşmanlarınızda sizi tanıyorlar. Gelecek ay aranızda geçecek mücadeleyi nasıl kazanabileceğinizi ve oyunu bitirebileceğinizi açıklayacağım. Şimdilik hoşçakalın.

ADVENTURE İPUÇLARI

***GUILD OF** THIEVES.-Oyuna* başlamak için JUMP TO THE JETTY yazın. Şatoya girmek için yaşlı adama yardım edin. Şatodaki kasa bir red herring'dir (önemsiz nesne).Bilardo toplarından birini alıp içine bakın.

LANCELOT: Kilisenin girişinde duran ve sizden tacı getirmenizi isteyen adam, şeytandır. Onu öldürün. Galahad ile kayığa bindikten sonra vardığınız adada, ejderhaları Galahad'ın yardımıyla öldürebilirsiniz.

PERSONAL NIGHTMARE: Mutfağa gizlice giderek bıçağı alabilirsiniz.

VENUS THE FLYTRAP

TUNÇ DİNDAŞ

Evren... Kainat... Bilinmeyen bir bütün. Günümüzden 10000 yıl sonra neler olabileceğini tahmin etmeniz oldukça güç. Belki kıyamet kopacak, belkide korkunç savaşlar çıkacak. Bu bilinmeyen herkesin ilgisini çekmekte...

Oyunumuz da bu bilinmeyenlerle ilgili. Nükleer savaşlardan sonra dünya üzerinde yaşayan canlarının sayısı azalmıştır. Canlı kalmayı başaran grup, yaşamlarını sürdürmek için kavimler meydana getirdiler. Teknolojilerini geliştirmek için çalışmalar yaptılar. Gelişmenin ilk aşaması da tarım safhasında oldu. Bundan sonra çok büyük bir atılım yapmışlar ve tarımın ardından hemen sanayileşmeye geçmişler. Büyük fabrikalar kurup sanayi sektöründe büyük atılımlar yapmışlar. Daha sonra nükleer enerji artıkları toprak üzerinde çeşitli kimyasal bozukluklara neden olmuş ve yeryüzünde o ana kadar görülmemiş yaratıklar ortaya çıkmış. Bu yaratıklar insanları ve doğayı yoketmeye başlamıştı. Canlılığını devam ettirmeye çalışan bu kavim bir kurtuluş yolu bulmak zorundaydı. Bunun içinde bir kurtarıcı yarattılar. **MAXIMILLIAN'** gezegeninde yaşayan bilim adamları sibernetik bir canlı yarattılar. Ama bu yaratığın yapılışında bir hata vardı.Bu yaratık **V.I.G.O.** adı verilen bir virüse karşı dayanıksızdı. İlk başlarda sadece **RECKLESS** adlı yaratıkları yakalamak zorunda olan bu sibernetik yaratık, daha sonraları kontrolden çıkarak öldürmeye de başladı. Yani artık yaşamak için öldürmesi de gerekiyordu. Bu nükleer savaştan sonra bir de böyle bir illetle uğraşmak insanlara çok zor anlar yaşatacaktı. İşte bu canlının adı. **VENUS'tü.**

Bu oyunu yapan firma daha önce Spectrum ve Commodore 64de hit oyunlar yapan GREMLIN GRAPHICS. GREMLIN GRAPHICS, daha önce Amiga'da COMBO RACER ve GARY LINEEKER'S SÜPER SOCCER'ı yapmıştı. Amiga'ya bir sene önce geçen bu software house'dan bu kalite de bir oyun beklenmiyordu. Oyunun demosunu izlemeden geçmek için ESC tuşuna basabilirsiniz.

Oyunumuz VENÜS, tipik bir shoot'em right oyunu. İlk gören bu oyunun oldukça basit bir oyun olduğunu düşünüyor. Ama ilk gezegeni geçtikten sonra esas problem başlıyor. Oyun grafik ve ses açısından oldukça kaliteli. Özellikle kademeler arkasındaki copperlar (renk barları) çok iyi dizayn edilmiş ve oyuna değişik bir hava vermiş. Fazla zaman kaybetmeden oyunumuza geçelim.

Oyuna başlamak için joystick'i yukarı iterek **'CREDITS'** hakkınızı doldurun ve ateş tuşuna basın. Sineğimiz her oyun kahramanı gibi zıplayıp ateş edebiliyor. Amacınız ise sağa doğru ilerleyip sona ulaşmak. Ekrandaki böcekleri ve sinekleri vurarak başka silahlar ve extra güçlere sahip olabilirsiniz. Böcekleri vurduğunuz zaman bir küre çıkıyor. Küre *yere* düşmeden onu vuramazsınız. Küre yere düştüğü zaman vurduğunuzda size bir parça bırakıyor. Belli bir zaman içerisinde o parçayı almazsanız, kaybedersiniz. Bazı kürelerin içerisinden extra silahlar da çıkıyor. Bu silahları fonksiyon tuşları ile kullanabilirsiniz. Extra silahların ateş sayısı mermilerle ölçülmüş. Mermileri toplayarak ateş hakkınızı çoğaltabilirsiniz. Bazı böcekleri vurunca iki çeşit kalp çıkıyor ve yukarıya doğru

yükseliyor. Bunları yakalarsanız gücünüz artıyor. Demodan sonra oyunda karşılaşacağınız parçaların tamamının tanımlandığı ekrandan, hangi parçanın size ne ve ne kadar puan kazandırabilmeğini öğrenebilirsiniz.

Birinci dünyada başımıza dert olan düşmanlardan biri, uçarak gelen sinekler. Bu sinekler küçük ve hareketli olduğu için onları vurmak çok zor. Zıplayan böcekleri öldürmek de oldukça zor.

Oyunun bazı yerlerinde, zeminde yukarı doğru ok bulunan bloklar göreceksiniz. Bu blokların üzerinde normalde zıplayamadığınız yerlere zıplayabilirsiniz. Bir de üzerinde aşağı ve yukarı doğru oklar bulunan bloklar var. Bloğun görevi, yerçekimini tersine çevirmek. Bu blok sayesinde yukarıdaki bloklara erişebilirsiniz. Yukarıda anlattığım iki blok, yararlı bloklar. Bir de zararlı olanlar var. Üzerinde kum saati bulunan bloklara bastığınız anda, zamanınız azalır. Sizi devamlı zıplatan bloklarla da karşılaşacaksınız.

VENUS'te her dünya beş kademeden oluşuyor. Beş kademeden sonra, bir de bonus kademesi var. Burada sineğimiz uçarak irili ufaklı bir çok böceğe karşı savaşıyor. Her dünyanın sonunda size bir password (şifre) veriyor. Bu şifreyi kullanarak kattığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Birinci dünyadan sonraki dünya için şifre **MANTİDS'dir.** Açılış ekranında boşluk tuşuna basarsanız şifreyi buradan girebilirsiniz.

Ben daha bir kez rastladım, ama bazı kademelerde gizli bonus odaları var. Şansınız varsa, buraları bulabilirsiniz. Bonus odasında bir küreyi vurup parçayı kaybederseniz atılıyorsunuz. Bütün küreleri vurup parçaları toplarsanız odayı tamamlıyorsunuz.

Oyunda çıkamadığınız yerlere düşünce, HELP'e basarak oyuna baştan başlayabiliyorsunuz. Oynarken bana olduğu gibi sıkça telefonunuz çalıyorsa ,'P' tuşuna basarak oyunu freeze (yani dondurma) ve de 'R' tuşuna basarak oyunu dondurduğunuz yerden (yani restart) başlatabilirsiniz.

Oyun genel olarak shoot'em-up ve shoot'em-right türü oyunları seven arkadaşlarımız için ideal bir oyun. Shoot'em-up terimini sanıyorum hepiniz biliyorsunuz. Shoot'em-right'ta ise hem karşınıza çıkanları vuruyorsunuz hem de sağa doğru ilerliyorsunuz. "Venüs The Fly Trap", grafik konumu ve renk kombinasyonu bakımından PSYGNOSIS firmasının yapmış olduğu oyunları andırıyor (BEAST gibi).

GREMLIN 512K/2 DİSKET

Ayrıca oyun içerisinde geçen animasyon kısımları da gerçekten etkileyici. Eğer bilim-kurgu hikayelerinden hoşlanıyorsanız ve hoşça vakit geçirmek istiyorsanız, bu oyunu oynamanızı tavsiye ederim. Hepinize mutlu günler!

BATTLE OF BRITAIN

Osman TOPÇU

Selam. Bu ayki yazıma geçen ay kaldığım yerden devam ederken, geçen bir ayda epey ilerlediğinizi sanıyor ve oyundan hoşlandığınızı umuyorum.

Uçuş Planı

Bir uçuş grubu yarattıktan sonra, onun için bir de uçuş planı yapmalısınız. Bunu yapmak için de, Campaign Map'te grubun takip etmesini sağlamak için bir rota çizmelisiniz (Bu da nvg noktalarını belirlemekle oluyor). Bir uçuş planı altı rota/nvg noktasından ibarettir (Bir başlangıç noktası <Begin>, dört rota noktası <Way points 1-4> ve dönüş için kullanılacak bir dost havaalanı <land>). CAP (Combat Air Patrol) görevleri için, uçuş grubunuz, bir bölgeyi uçuş planınız doğrultusunda yakıtları azalana kadar devriye gezecek. Fighter escort ve bombardıman görevlerinde ise. bölge uçuş planınız doğrultusunda ancak bir kez taranacak.

Uçuş grubunun kalkış noktasını seçmek için, önce Begin'e klikleyin. Böylece Begin kelimesinin solunda bir yıldız belirecek. İşaretçinizi Campaign Map'te istediğiniz bir konuma götürün ve klikleyin. Haritada bir başlangıç noktası işaretçisi belirecek. Eğer fikrinizi değiştirirseniz, mouse'u yeni bir yere klikleyin. RAF uçuş grupları, görevlerine ancak İngiltere veya Kanal'ın (English Channel) üzerinden başlayabilirler. Luftwaffe'ler de göreve ancak Kanal veya Kontinental Avrupa üzerinden başlayabilirler.

Yukarıdaki kartta da belirttiğim gibi Flight Plan kelimesinin sağında bir ALT kelimesi var. ALT, ekranda uçuş grubunun son yüksekliğini gösterir (Eğer bu numara 11 ise son yüksekliğiniz 11.000 feet demektir (Feet: İngiliz ölçü birimidir). Sol mouse tuşuyla uçuş grubunuzun göreve başladığı yüksekliği çoğaltabilir, sağ mouse tuşu ile de azaltabilirsiniz.

4 rota noktasının koordinatlarını, başlangıç noktasını ayarladığınız gibi ayarlıyorsunuz. Önce 1. rota noktasına klikleyin (Way point 1), mouse'u haritada belirlediğiniz noktaya götürün ve klikleyin. Haritada rotanın konumunu gösteren bir ikon çıkacak. Alt'ın aşağısındaki numaraya klikleyerek 1. rota noktasına ilerleyen grubunuzun yüksekliğini ayarlayabilirsiniz. Eğer isterseniz, bu işlemi 2., 3. ve 4. rota noktaları için de uygulayabilirsiniz. Değişik rota noktalarının çizeceği yamuk bir rota ile düşmanları şaşırtmanız da mümkün. Luftwaffe'i kontrol ediyorsanız, bombardıman veya fighter bombardıman uçuş grupları, otomatik olarak rota noktası ayarladığınız hedefi bombalayacaklardır. Eğer o hedefin bombalanmasını istemiyorsanız, Alt kelimesinin yanındaki Atk (Attack) kelimesine bakın. O hedef bombalanacaksa, burada Yes kelimesi belirecek. Atağı kaldırmak için, Yes'in üzerine klikleyerek değiştirebilirsiniz. Her grubu dost bir üsse ayırmak için Land'e klikleyin, mouse'u haritada belirlediğiniz yere götürün ve klikleyin. Bir uçuş planı yarattıktan sonra, planı rota noktalarını yeniden belirleyerek değiştirmek isterseniz, delete" seçerek (landin sağında) rota ikonunu haritadan kaldırabilirsiniz.

Seferberlik Sonuçları

Battle of Britain'i tek başınıza başarılı olarak oynuyorsanız, seferberlik sonuçları da başarınıza göre değişecek. Mesela Luftwaffe olarak Luftwaffe bombalama görevlerinden birinde bir radar tesisatını başarıyla bombalarsanız, grubunuz hatta sizin tarafınızdaki tüm Luftwaffe'ler güney İngiltere'deki bu tür yerleri başarı ile bombalayacaklar. Seferberlik komutlarının Battle Of Britain'deki ismi, Campaign Results. Campaign Results ekranında (görevinizin sonunda), görevinizin her iki tarafı da nasıl etkilediğini gösteren bir kart göreceksiniz. Bu, aynı zamanda iki taraf için de mevcut hava gücünü gösterir. Mevcut RAF pilotları, uçakları ve havaalanları, Luftwaffe pilotları, uçakları ve havaalanları gibi bir yüzdeye bağlı olarak inip çıkarlar. Bu yüzde aynı zamanda hangi tarafın savaşı kazanmaya daha yakın olduğunu gösterir.

Ana menüden Review Combat Records seçeneğini seçtiğinizde, 5 pilot ve mürettebat (Crew) kategorisini gösteren başka bir menü çıkacak.

Raf Pilots (Raf pilotları)
Bf 109 Pilots (Bf 109 pilotları)
Bf 110 Crews (Bf 110 Mürettebatları)
Ju 87 Stuka Crews (Ju 87 Stuka Mürettebatları)
Bomber Crews (Bombardıman mürettebatları)

Burada, Exit'i seçerek ana menüye dönebilirsiniz. Seçiminiz yapmak için mouse'un okundan yararlanın. Bundan sonra göreceğiniz menüde, iki liste olacak. Soldaki kategoride bulunan tüm eski pilot ve mürettebatı, sağdaki de top 10 (en iyi 10) pilot ve mürettebatı gösterir (İsimleri, uçtukları görev sayısı ve dereceleri dahil). Birinin kayıtlarına bakmak için, sadece mouse'u ismin üzerine getirin ve klikleyin. Bundan sonraki ekrandan geniş bilgi alabilirsiniz (Vurulduğu uçak sayısı, vurduğu uçak sayısı, uçtuğu görev sayısı, kazandığı zafer sayısı, rütbesi vs.).

Review Combat Records'un sağladığı tek şey, yapılan derecelere bakmak.

Bir görevi uçarken, tekrar kamerası ile hareketlerinizi kaydedebilirsiniz. Kamerayı aktif hale getirmek için C tuşuna basın (Kamera kokpitte). Kameranın yanındaki numara, kalan filmin yüzdesini gösterir. Burada filmin bitmesini bekleyebilir veya R tuşuna basarak Review Combat Film ekranına geçebilirsiniz. Bu ekrana ana menüden Review Combat Film seçeneği ile de gelebilirsiniz. Review Combat Film ekranında, tepede Review Combat Film yazısını ve filmi kaydederken hangi uçakla uçtuğunuzu görebilirsiniz. Film ekranın ortasında gösterilecek (Playback ekranı). Buranın solunda ve sağında iki nümerik liste göreceksiniz (Siz (you) ve k (c) amera). You listesi uçtuğunuz uçağın istatistiklerini belirtirken, camera listesi de kameranın stratejik bölgesini gösterir. Bunların ikisi de, aynı zamanda uçağın; IAS (indicated air speed)'ı, yüksekliğini (altitude), tırmanma oranını (rate of climb), heading'i (numara veya açı olarak), pitch'i (uçağın burnunun tam dikey pozisyondan kaç derece aşağıda veya yukarıda olduğu) ve kalan cephane (ammunition) miktarını verir.

Playback ekranının kontrolleri, doğrudan playback ekranının altında. Buradaki tuşlar ve fonksiyonları şöyle:

Tuş	Fonksiyon
Rew(ind)	Filmi başlaması için geri sarar.
Stop	Filmi durdurur.
Play	Film playback'ini başlatır.
Fvvd	(Fast-forward)Filmi ileri sarar.
Exit	Uçuş anında filmi seyrediyorduysanız uçağa yoksa ana menü'ye dönersiniz.

Playback kontrol düğmelerinin altın-

da ilaveten 3 kırmızı düğme var. Bunlardan herhangi birine kliklediğinizde üstlerindeki kelime ışıklandırılacak. Mesela Chase modunda kamera ola ya uçağınızın arkasından bakacak. Cockpit modu kamerayı pilotun oturduğu yere getirir. Free modunda ise kamera gökte serbesttir. Bu modda kamerayı U(yukarı), D(aşağı), R(sağa) ve L(sola) tuşlarıyla yönlendirebilirsiniz. Kırmızı kare Free modunda kamerayı ilerletir. Yukarı doğru kırmızı ok, Free modunda kameranın görüş açısını yükseltir. Aşağı doğru kırmızı ok da, kamera pozisyonunu aşağı yöneltir. Eğer bir filmi kaydetmek isterseniz, ekranın sol alt kısmına bakın. Current dip ve altında bir panel var. Kursor'u panel'e getirin. Klikledığiniz zaman bir text oluşacak. Film clip'i için bir isim yazın ve Return'e basın. Bundan sonra da Save tuşuna klikleyin. Bu filmi yüklemek için ise Load'a klikleyin ve çıkan listeden kaydettiğiniz isimdeki dosyayı arayın (Load ancak ana menüden Review Combat Film ekranına gelince yapılır) ve klikleyin.

Kamera Stratejik Noktaları

Kamera stratejik noktalarını (vantage point) da, siz ayarlayabilirsiniz. Vantage point you'da iken, kamera uçağınızın üstüne veya yakınına yerleşecek. Air'de iken, kamera bombalar hariç film yaparken havadaki herhangi birşeyde olacak. Grnd tuşuna basılınca kamera yer ve deniz hedeflerinde, bomb tuşuna basılınca da film esnasında atılan herhangi bir bombayı izlemekte olacak.

Flight Briefing Map

Herhangi bir görev seçtikten sonra gideceğiniz yerdir. Buradan, göreviniz hakkında detaylı bilgi alabilir. pilot ve mürettebatı seçebilir ve son değişiklikleri yapabilirsiniz. Buradaki dört seçenek şöyle:

Briefing: Flight Briefing Map yerinde görevinizin geniş ayrıntılarını verir.

Roster: Pilot ve mürettebat seçme* içindir.

Cancel: Ana menü'ye dönüş.

Go *Flight:* Uçuşa başlamak.

Ayrıca uçuşa başlamadan yapabileceğiniz son değişiklikler de şunlar (İşin garibi, Battle Hawks 1942'deki gibi, bu bir çeşit trainer yapma modunu crackerlar değil Lucasfilm yapmış):

SETUP: Etrafınızdaki uçakların her uçuşta aynı sayıda mı (Standard), yoksa değişik değişik mi olacağını belirler (Random).

AMMO: Cephanenizi standart veya sınırsız (unlimited) olarak ayarlayabilirsiniz.

DAMAGE: Alacağınız hasarı normal ölçülerde (sfandart) ayarlayabilir veya geminizi vurulmaz yapabilirsiniz.

FUEL: Bu da yakıtınızı standart veya unlimited yapmak içindir.

ENEMY: Düşmanın kabiliyetini belirler (Novice en kolayı, Ace en zoru).

START: Uçuşa başlamanıza yarar.

RESET: Tüm değerler ilk halini alır.

UÇAK TİPLERİ

Tek kişilik fighter'lar:

Spitfire MK 1, Spitfire MK 2, Hurricane MK 1, Bf 109 E-3, Bf 109E-4/B

Çift kişilik fighter ve bombardıman uçakları (Pilot ve kuyruk savunması):

Bf 110C-4, Bf 110C-4/B, Ju 87B-1 Stuka, Ju 87B-2 Stuka.

Bombardıman uçakları (Pilot.bombacı ve 3 ila 5 arası savunucu):

He 111,Do 17z-2, Ju 88A-1

KLAVYE KONTROLLERİ:

ALTP	Pause
ALT S	Sesleri aç/kapa
ALT E	Motor sesini aç/kapa
ALTV	Oyunun versiyon numarası
ALTC	Joystick
ESC	DOS ekranına dönüş
SOL DÜĞME (Space)	Makinalı ateşi Kanon ateşi(Bf 109 ve 110 larda)
SAĞ DÜĞME	
RETURN	Bomba bırakma

TUŞLAR:

X Joystick ateşinde ateşlenen kısım makinalı/kanon
5 Bomba yükleme ayarı
A Otomatik makinalı ateşi

KOKPİT

\+ Throttle'ı arttırmak
\- Throttle'ı azaltmak
L İniş vitesini aç/kapa
F Flapleri indir/kaldır
C Tekrar kamerasını aç/kapa
R Tekrar filmini seyretmek için Review Combat Film odasına gidiş
M Uçuş haritası/radyo odasına gidiş
A Otomatik pilot
W Uçağınızın o anki konumu
J Tehlike halinde uçaktan atlama
8 Öne bakış
6 Sağa bakış
4 Sola bakış
3 Aşağı bakış
G Silah pozisyonuna giriş
B Bombardıman durumuna giriş
P Pilot pozisyonuna dönüş

SHADOW OF THE BEAST II

MURAT ŞEN YÜZ

İşte Beast Lord'unun rüyası devam ediyor. Oyunun birinci bölümünden hatırlayacağınız Beast Lord'unun yenilmesinden sonra, kötü Lord yeni bir hayat arayışına başlamıştı. Ancak Lord. önceden almış olduğu bu yenilgiyi hazmedemiyordu. Bu kin, onu yeni arayışlara doğru sürükledi. Kötü Beast büyücüsü "ZELEK", Lord'a bağlı olan rahip savaşçılardandı. Kız kardeşinizi kaçırmak ve kendi kölesi yapmak için yeni vücuduna girdi ve kötü emellerini gerçekleştirmek için, vadide bulunan evden küçük çocuğu kaçırdı. Siz bunu duyduktan sonra yeni hayatınız kararıyor, ümitleriniz yok oluyor ve kötülükleri yoketmek için geri dönüyorsunuz. İşte büyük yolculuğunuz başlıyor ve kendinizi yine büyük bir riske atıyorsunuz. Bu riskli yolculuk gizli tuzaklar, çözülmesi imkansız bilmeceler ve korkunç canavarlarla dolu bir yoldan oluşuyor.

SHADOW OF THE BEAST 2*nin hikayesi bu kadar. Siz, oyunda bu satırları muhteşem güzellikteki bir demo bölümü ile izliyorsunuz. Derin bir vadide toplumdan çok uzakta kalmış bacası tüten bir kulübe ile oyunumuz açılıyor. İşte bu sırada bir dağın vadiye bakan yamacında büyücü rahip ZELEK, sizi izliyor. Bir süre izlemeye devam ettikten sonra şekil değiştiriyor ve dev bir canavar kuşa dönüşüyor. Küçük kulübeye doğru inişe geçerek, çatıdan kız kardeşinizi kaçırıyor. Tabii bu sırada klasik senaryolara uygun olarak, devamlı çakan şimşekler ve gök gürültüleri bu demonun fonunu oluşturuyor.

Shadow of the Beast 2'nin demo bölümündeki bu muhteşem animasyonlar, yine muhteşem ses da başlıyorsunuz. Başlangıç noktasından sağa veya sola gitmek sizin seçiminize kalmış.Eğer sola giderseniz sizi canlı ağaçlar ve ateş topları karşılayacaktır. Biraz ileride, bir mağaradan içeri girerek 'THE CRYSTAL CAVERNS"e ulaşırsınız. Bu bölümde enerji yükselten şişeyi ve parayı bulabilirsiniz. Parayı almak için sandığın önüne gelin ve joystick'i aşağı çekip fire'a basın. Etrafa saçılan paraları toplayıp biraz da olsa zenginleşebilirsiniz. Burada karşınıza efektleri ile süslenmiş. Kısacası, bu demo görülmeye değer. Bu kısa demo açıklamasından sonra, oyunumuzun tanıtımına geçelim.

F1 ve F4 tuşları ile elinizdeki eşyaları veya silahları kullanıyorsunuz. Oyuna ilk başlarken sadece bir topuzunuz var. Bununla da, en az 2 kere vurarak bir adam öldürebiliyorsunuz. İleride daha iyi silahlar almanız mümkün. Uçan canavarları yukarıya sıçrayarak öldürüyorsunuz. Sağ ve solunuzdan gelen düşmanlara ve yaratıklara karşı saldırırken, eğilerek vuruş yaparsanız daha az enerji kaybedersiniz. En alt soldaki şişe sizin enerji seviyenizi gösteriyor. Bu şişe boşaldığında, siz de tehlikeli yolculuğunuza bir son vermiş oluyorsunuz. Şişeyi dolduracak enerjiyi yolda buluyorsunuz. Bu ekstra enerjiyi kullanmak için F tuşu ile bu şişeyi seçin ve fire tuşuna basın. Eğer bu yolculuk sizi sıkmaya başlarsa, F10 tuşu ile de oyununuzu sona erdirebilirsiniz.

Ayrıca "S" tuşu ile oyun score'unuzu ve para durumunuzu görebilirsiniz. "A" tuşu ise, karşınızdaki akıllı yaratıklara soru sormaya yarar. "A" tuşuna basarak gerekli soruları sorabilirsiniz. Karşınızda akıllı ve konuşan biri yoksa, bilgisayar soru sormanızı engelleyecektir. Kullandığımız diğer bir tuş da "O" tuşu. Bu tuş ile karşınızdaki akıllı yaratıklara rüşvet verebilirsiniz. Bu sayede bazı kapılar açılabilir veya bazı bilmeceleri çözebilirsiniz."HELP" oyunu durdurma, "DEL" ise oyunu tekrar aktif hale geçirmeye yarayan tuşlar. Bu arada eğer joystick'iniz yoksa oyunu ok tuşları ile de oynamanız mümkün. Ateş etmek için "SHIFT" veya nümerik klavyeden "ENTER" tuşunu kullanabilirsiniz.

Oyuna KARAMOON topraklarının bir gözcü çıkıyor ve sizi görünce deliler gibi koşmaya başlıyor. Bunun sebebi de sizin geldiğinizi köyüne haber vermek. Eğer başarılı olursa, geçiş kapısı kapanıyor ve sola gidişiniz imkansız hale geliyor.

Eğer ilk başta sağa gidecek olursanız mızraklı adamlarla karşılaşıyorsunuz. Size bu ormandan hiçbir yabancının geçemeyeceğini

söylüyorlar. Bu adamlarla da konuşmanız mümkün. Ancak zaman kaybetmek istemezseniz, onları hemen öldürebilirsiniz. Daha ileride, eğer kayadan ayağınız kayar da düşerseniz bir şelaleye geliyorsunuz. Burada, yukarı okla belirtilen yere sıçramanız gerekiyor. Aksi halde derin sularda yok oluyorsunuz. Devam eden yolculuğunuzda karşınıza birçok değişik canavar ve ilginç yaratıklar çıkıyor.

Oyunun oynanışını daha fazla anlatarak tüm heyecanınızı yok etmeyelim. Biraz da size oynayacak birşeyler kalsın. İyi bir joystick kabiliyeti sayesinde başedemeyeceğiniz düşman yok. Eğer yok etme konusunda yeterli başarıya ulaşamazsanız karşı tarafa yenik düşüyorsunuz ve ZELEK tarafından yok ediliyorsunuz. Esasında SHADOVV OF THE BEAST 2'de ölmek de büyük bir zevk. Çünkü son sahnede sizi mükemmel bir gitar solo eşliğinde harika bir game över sahnesi bekliyor. Ancak birkaç izlemeden sonra bıkacağınızı firma yetkilileri de anlamış olacak ki bu sahne için "ON/OFF" yani açma kapama seçeneği koymuşlar. Oyunun başında bu sahneyi görmek isteyip istemediğiniz soruluyor. Birkaç oyundan sonra bu seçeneğe OFF derseniz fazla canınız sıkılmamış olur.

Bence, SHADOVV OF THE BEAST 2, Amiga klasikleri arasına girmeye aday bir oyun. PSYGNOSIS firması her zaman olduğu gibi, bu muhteşem oyunla yine listeleri alt üst edeceğe benziyor. BEAST 1'de kullanılan "PARALLAX SCROLL" tekniği yani 3 boyutlu kaydırma sistemi, bu oyunda da kullanılmış. Grafik ve müzikleri anlatmaya gerek duymuyorum, çünkü zaten hepiniz PSYNOSIS firmasının ve BEAST 1'in ününü biliyorsunuzdur. Oyunun ikinci bölümü de birincisini kesinlikle aratmayacak kalitede yapılmış. Bir oyunda olması gereken tüm özellikler BEAST 2'de var. Geriye kalan sadece iyi bir oyuncu ve 3 adet disket. Çünkü Shadovv of the Beast 2, üç disketlik bir oyun. Ama bu oyun için değer. Hepinize bu fantastik oyunda başarılar diliyorum

BANDITS OF CHINA

Bundan aşağı yukarı 6-7 ay önce. KOEI adlı bir firma Romance Of The Three Kingdooms adında bir oyunu piyasaya çıkarmıştı. Oyunun Türkiye'de pek fazla tutulduğu söylenemese de. bence kapasiteli sayılabilecek bir strateji oyunuydu. Daha evvelden hiçbir strateji oyununda düşünülmemiş olan bazı opsiyonlar, oyuna ayrı bir hava vermişti. Bandıts of China her ne kadar bu oyunun devamı gibi gözükse de, aralarında uzaktan ya da yakından bir ilgi yok. Tek ortak noktaları, ikisinde de olayların Çin'de geçmesi. İlk oyunda Çin'in imparatoru olmaya çalışırken, bu oyunda yasa dışı bir hırsızın rolünü üstleniyorsunuz. Oyun 4 adet tarih diliminden birini seçmenizle başlıyor. Bu tarihler, genelde Çin'de imparatorun gücünü büyük ölçüde yitirdiği tarihler. Kanunsuzluk, o zamanki Çin'de tek geçerli kanun. İmparator o kadar güçsüz ki, kendi sarayında seramonik bir şekilde oturmakta ve olayları izlemekte. Bütün haydutlar tek bir kişinin önderliğinde toplanmış bulunmaktalar ve bu kişiye dur diyecek biri de o ana dek çıkmamış. Oyuna, siz oldukça güçsüz bir pozisyonda başlıyorsunuz. Dilerseniz oyuna seçeneklerin neler olduklarına göz atarak başlayalım.

Tarihsel dilimi seçtikten sonra, sıra yöneteceğiniz kişiyi seçmeye geliyor. Burada seçtiğiniz adam sayısı ile oyuncu miktarı belirlenir. Adamınızı seçtikten sonra, adamın kişisel özelliklerini belirliyorsunuz.

BODY: Adamınızın dayanıklılığını berlirler.

STRENGHT: Adamınızın gücünü belirler.

DEXTRITY: Adamınızın çevikliğini ve darbelerden kaçabilmesini belirler.

VVISDOM: Adamınızın zekasını belirler.

INTEGRITY: Adamınızın doğruluk ve dürüstlüğünü gösterir.

MERCY: Adamınızın merhametini gösterir.

COURAGE: Adamınızın cesaret ve yiğitliğini gösterir.

Bu özelliklerden sizin belirledikleriniz, savaşlarda işinize yarar. Bilgisayarın belirlediği, merhamet, acıma gibi duygular ise, karşınızdaki insanları etkileyip size katılmalarında işinize yarar. Oyunun zorluk derecesini de belirledikten sonra. seçtiğiniz zaman dilimine göre ya kendi toprağınızda ya da bir başkasının toprağında bir kaçak olarak oyuna başlıyorsunuz. Oyunda bir Çin haritası gözükmekle birlikte, bu harrta sızın elinizde bulunan toprakları değil de. etki alanınızın güçlü olduğu toprakları gösterir. Oyun mouse'un sağ tuşuna basarak yukarıdan çıkaracağınız menülerle oynanıyor. Eğer oyuna doğrudan kendi toprağınızda başlıyorsanız, ana menüyü kullanacaksınız. Eğer bir başkasının toprağında başlıyorsanız. ilk olarak boş bir araziye yerleşmeniz gerekecek. Bu durumda, boş bir araziye yerleşene kadar kullanacağınız menü farklı.

MENÜLER:

A) Bir başkasının arazisinde oyuna başlarsanız;

1-FILE: 2 tip menüde de vardır.

Save Game: Oyunu formatlı bir diske kaydetme

Öuit: Oyundan çıkma

2-IN EXILE: Sozlük anlamı sürgünde olmaktır.

Flee: Haritada bir başka bölgeye geçmek için kullanırsınız.

Recruıt hero: Bu seçenekle, kaçarken sizinle birlikte gelmesi için generallerinizi (eğer varsa) yanınıza alırsınız.

Settle: Boş bir bölgeye gelirseniz, bu seçenekle oraya yerleşirsiniz. Bu bir yerde sürgünün de sonu olur ve bundan sonra gerçek menüyü de kullanabilirsiniz.

Rest: Eğer çok hareket ederseniz doğal olarak yorulursunuz. Bu seçenekle dinlenebilirsiniz.

3-VIEW: Bu da her iki menüde ortaktır.

Prefecture: Haritanın herhangi bir bölgesini her bakımdan incelemenizi sağlar. Prefecture'ı seçtiğiniz zaman karşınıza bir liste çıkar.

1- Data on heros: bölgedeki komutanların listesini verir, komutanlardan incelemek istediğinize kliklediğinizde, komutan hakkındaki detaylı bilgileri öğrenebilirsiniz.

2- Data on people: oyunda people' sizin ordunuza komutan olarak atayabileceğiniz kişileri simgeler. Bu kişiler, adamlarıla beraber bağımsızdırlar Daha sonra bu kişileri ordunuza nasıl katabileceğinizi ve nerelerde bulunduklarını yazacağım.

3-Data on exiles: sürgünde bulunan kişilerin listesini verir.

4-List of heros: bölgedeki generaller hakkında detaylı bilgiler verir.

5-List of people: 'people' hakkında detaylı bilgiler verir.

6-Prefecture data: şehir hakkındaki detaylı bilgileri buradan öğrenebilirsiniz.

7-Other prefecture; bir başka bölgeyi inceleme.

8-Finished; adından da anlaşılacağı gibi bu menüden çıkma.

Prefecture seçeneğini kullanırken eğer yabancı bir bölgeyi inceleyeceksen iz, bir 'turn' kaybedersiniz. Şehirlerde;

Gold, paranız; Food, yiyeceğiniz; Metal, silah yapmak için gerekli olan metal miktarı; Fur, ticaret yapabileceğiniz kürklerin adedi; Rate. hayat pahalılığı; Heroes. komutanlarınızın adedi: Men. toplam asker sayınız; Arms. askerleri silahlandırma dereceniz; Skill, çetenizin savaş tecrübesi; People, çetenize katabileceğiniz komutanlar; Castle, kaleleriniz; Support, erzak depolarınızdaki erzağın derecesi; Flood. doğal afetlere karşı şehirin korunma derecesi; Land, ekilip dikilebilen arazi; Wealth, şehirin zenginlik derecesi.

3-LIST TERRIORIES: Etki alanınızın güçlü olduğu (sahip olduğunuz) toprakları gösterir.

4-LIST ALLIANCE: Belli bir süre için, oyunda çeşitli şekillerde müttefikler edinebilirsiniz. Bu seçenek onların listelerini gösterir.

4-OPTIONS: Bu da her iki menüde ortaktır.

A-Show animation; ekranın altında bulunan ve olayların gelişmesine göre çeşitli resimlerin yüklendiği ufak bir pencere vardır. Beklemekten hoşlanmıyorsanız, bu seçenekle oyunu resimleri görmeden oynamaya devam edersiniz.

B-Music; oyunun müziğini açıp. kapama

C-Sound effects; oyun esnasında müzikten farklı olarak, bir de efektler vardır. Bunları açıp. kapamak için bu seçenek kullanılır.

D-Wait; 1 den 5'e kadar olan hız derecelerinden birini seçer ve belirlediğiniz derece hızında oyunu oynamaya devam edersiniz. 1 en hızlı, 5'de en yavaş olanıdır. Hızla kastedilen, ekranda beliren yazıların, ekranda durma süreleridir.

E-Screen to back; arkadaki Workbench ekranını gösterir.

Yukarıdaki menü bir başkasının toprağında, sürgünde oyuna başlarsanız karşınıza çıkacak olan menüdür. İster bir başkasının toprağından boş bir toprağa geçin, isterseniz doğrudan kendi toprağınızda oyuna başlayın, oyun boyunca oynayacağınız ana menüye bir göz atalım.

GENERAL

A- Hunt for food: Kış hariç, diğer bütün aylar yiyecek avına çıkabilirsiniz. Yiyecek oyunda oldukça önemli bir faktördür. Yiyecek azaldığında ya da bittiğinde çeteniz yavaş yavaş dağılmaya başlayacaktır.

B- Give food io citizens: Sizi destekleyebileceğiniz sizin gibi ana karakterler. Bu karakterlerin emirlerine 100'er kişilik ordular verip, savaşlara gönderebilirsiniz. Bu karakterlere size katılmalarını teklif etmeden önce, sizin hakkınızda düşündüklerini öğrenin. Oyunun başında fazla tanınan biri olmadığınızdan, pek çoğu size katılmayı reddedecektir. Bir de. belli bir para karşılığında yöredeki söylentileri dinleyebilirsiniz. Bu söylentilerin bazılarının aslı yoktur, fakat gene de faydalı olabilirler. Söylentiler, çevre yörelerde size katılmayı düşünen kişiler ve nerelerde olduklarıyla ilgili.

4- Shipyard: Oyunda denizden uzak bile olsanız, gemilere ihtiyacınız var. Savaşlarda bazen toprak parçalarını 2ye bölen nehirler vardır. Gemisi olan ordular buralardan kolayca geçerken, gemisi olmayanlar da bulundukları yerlerde kalırlar. Tavsiyem her orduya mutlaka gemi yapın. Eğer gerekli kalifiye adamlarınız yoksa, gemileri Shipyard'da belli bir ücret karşılığında yaptırabilirsiniz. Kalifiye adamlarınız varsa, buraya gelmeden de gemi yaptırabilirsiniz.

5- *Smithy:* işte ordunuzun silahlarını yaptıracağınız demirci. Elinizde metal bulunmasına gerek olmadan, buradan belli bir para karşılığında silahlar yaptırabilirsiniz. Silah seviyeniz (arm) ne kadar yüksek olursa, ordunuzun vurucu gücü de o derecede etkili olur. Shipyard'da olduğu gibi elinizde kalifiye karakter varsa, bir de metaliniz bulunuyorsa, buraya gelmeden, bu karaktere elinizdeki metal yen halkı aç bırakmayı herhalde istemezsiniz. Bu seçenek, yiyecek ambarlarını doldurmanızı sağlar, (support). Aynı zamanda size güveni artan halk sayesinde şehirden 'people' bulabilirsiniz.

C-Move hereos: Komşunuz olan boş arazilere, emriniz altındaki generallerinizi gönderebilirsiniz. Böylece bu boş arazileri de topraklarınıza katabilirsiniz.

D-Travel: Bu seçenekle şehir merkezine gelirsiniz, şehir merkezinde yapılacak oldukça fazla şey vardır.

1-Return to lair; tam anlamı ile geri dönmektir. Merkezden çetenizin bulunduğu üsse, yani oyun ekranına geri dönme.

2-Marketplace; şehrin alışveriş merkezi. Oldukça ucuz bir fiyata yiyecek alabilirsiniz. Tabii yiyecek de satabilirsiniz, fakat pek tavsiye etmem. Yiyecekten başka, sizin en önemli gelir kaynaklarınızdan biri olan FUR yani kürkü de buraya satabilirsiniz. Kürk almanızın pek bir yararı yok.

3-Downtawn; burası sizin gibi yasadışı kaçakların, sürgünde bulunanları saklandıkları yer. People'lar buralarda bulunurlar. Bu insanlar, tek tek kumanda oranında silah yaptırabilirsiniz. Ucuz olur, fakat zaman alır.

E-Go on expedition: Kimi zaman şehirinize aç kurtlar, kaplanlar ya da ayılar dadanacak ve halkı huzursuz ettiği gibi, ambarlarınızı da boşaltacaktır. Siz de her liderin yaptığı gibi halkınızı koruyacaksınız. Bu seçenekle, bu iş için seçeceğiniz karakterinizi vahşi hayvan avına göndereceksiniz. Belki bu size biraz adama mall olur, fakat vahşi hayvanların halkınızı öldürmesinden daha iyi.

F- Go on exile: Oldukça gereksiz olan bir seçenek. Bu seçenekle, siz tekrar

pırtınızı toplayıp, haritada başka bir yere hareket edersiniz. Daha evvelki şehriniz de tekrardan boş kalır.

G- Throw feast: Arasıra düzenleyeceğiniz bayramlar hem halkın, hem de o yöreyi yöneten sizin karakterinizin size olan sadakatini arttırır. Sadakat oyunda oldukça önemli bir faktör. Sadakati azalan bir karakter, bir süre sonra yanındaki adamlarla düşmanın tarafına geçebilir. Bu da sizin için pek hoş olmayan bir durum ortaya çıkarır.

H-Rest: Kimi zaman başka yörelerde

bulunan karakterleriniz sizin istediklerinizi yapmayı reddeder (buna siz de dahilsiniz). İşte bunun nedeni o karakterin yorgun olmasıdır. Bu seçenekle, yorgun olan karakteri bir turn boyunca dinlendirirsiniz.

MILITARY

A- TRAIN: Savaşa hazır, iyi eğitilmiş bir ordu. tüm komutanların ortak arzusudur. Askerlerinize talimlerini buradan yapabilirsiniz. Bu sayede savaş becerileri artar (skill). Skill'in artması, savaşlar esnasında ordunun gücünü ve etkinliğini arttırır. Her zaman olmasa da ara sıra ordunuza talimler yaptırın. Skil. her zaman aynı ölçüde artmaz. Kimi zaman bir bölgede birden fazla ordunuz olacaktır. Orduların toplam skill dereceleri, ordu adedine bölünerek bulunan ortalama bir derece verilir.

B- Give gold to hero: Adamlarınızın sadakatini, onlara altın vererek arttırabilirsiniz. Sadakati 30'un altına düşen bir karakter heran sizi terkedebilir. Sadakati 100 olan bir karakter de size son derece sağdıktır.

C-Hire man: Çoğu savaşta adamlarınız (karakterleriniz değil) eksilecektir. Zayıflayan orduları, eksilen adamları buradan tamamlayabilirsiniz. Fakat normalde de olduğu gibi. yeni gelen askerlerin savaş tecrübeleri yoktur. Bu adamlar orduların skill'lerini düşürürler (aynı zamanda da arm larını). Elinizdeki para kadar adam alabilirsiniz. 1 orduda 100 adamdan fazlası olmaz.

D- Assign men: Kimi zaman paranız tüm ordularınıza 100'er adam almaya yetmez. Bu gibi durumlarda, bu seçenekle ordulardaki asker sayısını siz belirler, bir ordudan bir başka orduya asker nakledebilirsiniz.

E- Assign ship: Kimi zaman da her ordunuzda gemi bulunmayabilir. Bu seçenekle ordudan orduya gemi nakli yapabilirsiniz. Bu seçenek size saçma gelebilir, fakat oldukça çok savaşa katılmış bir komutanın ve ordusunun gemisi olmayabilir. Tecrübesiz fakat gemisi olan bir orduyu savaşa göndermek yerine, tecrübeli ve gemisi olmayan bir orduyu, bu seçenekle gemi sahibi yapar ve savaşa gönderebilirsiniz.

F- Make weapon: Oyunda emriniz altında bulunan her karakterin çeşitli özellikleri vardır. Bu özellikler, genelde lakaplarından anlaşılır. Bu kişiler gemi, silah ya da büyü yapabilirler. Kontrolünüz altında bulunan herhangi bir bölgede silah yapabilen bir adamınız varsa, bu seçenekle ona silah yaptırabilirsiniz. Fakat karakterin silah yapabilmesi için önce o bölgede metal olması gerektiğini unutmayın. Şartlar mevcutsa, karakter elindeki metal oranına göre orduya silah yapar.

G- *Make ship:* Gene yukarıda yazdıklarım doğrultusunda, gemi yapabilen bir karakter, bu seçenekle orduya gemi yapabilir.

H- Goto war: Komşu bölgelerden biri, başka biri tarafından yönetiliyorsa, bu seçenekle ona savaş açarsınız. Savaş açtıktan sonra, savaşa göndereceğiniz generalleri (karakterleri) ve yanlarına alacağı erzağı belirlersiniz. Fakat oyunda savaşı 1 ay içinde kazanmanız gibi saçma bir kural konmuş. Eğer ayın sonuna doğru durum pek parlak değilse, geri çekilmenizi ve eksiklerinizi tamamladıktan sonra tekrar saldırmanızı tavsiye edeceğim. Dilerseniz savaş esnasında kullanacağınız komutlara bir bakalım:

İşe ilk olarak orduları yerleştirmekle başlıyorsunuz. Savaş boyunca o bölgeye en fazla 1000 adamla şaşırabilirsiniz. Ordularınızı da belirlenmiş yerlere yerleştirebilirsiniz.

1-MOVE:

A- Move: Normal hareket etme modudur. Bu modda. üzerinde bulunduğunuz yerin cinsine göre belli bir hareket olanağına sahipsiniz. Düz arazide 4 kere hareket ederken, tepelerde 2 kere hareket edebilirsiniz. Bu mod sadece hareket modudur, bir orduyla karşılaşırsanız, onlara saldıramazsınız. Aynı zamanda, elinizde hareket sayısı varsa bile o sayıları da kullanamazsınız. Burada dağlar gibi aşamayacağınız bazı engellerde mevcut.

B-Charge: Bu da txr çeşit hareket modudur. Normal hareketten daha az hareket sayınız olmasına karşılık, bu modda, hareketiniz esnasında yanınızda bulunan düşman bir birime saldırabilirsiniz.

2- FIGHT:

A-Melee: Eğer ordunuzda okçu birimler yoksa mecburen düşmanla göğüs göğüse dövüşeceksiniz. Düşman bir kale içindeyse, bu seçenekle çok adam kaybedersiniz. Düşman açık arazide ise kimin arms', 'skill' ve 'experience' puanı yüksekse, o ordu daha az zayiat verir. Experience puanı, savaşarak kazanılan bir puandır. İki ordu arasında savaş, karşınızdaki ordunun komutanını ele geçirene dek sürer. Fakat komutandan önce tüm orduyu yok etmeniz gerekir.

B-Archery attack: İki hex önünüzdeki düşmana ok atabilen bir ordu, bu seçenekle saldırır. Hex, savaş alanında orduların her birinin hareket ettikleri ufak altıgenlerdir. Archery attack oldukça faydalı bir saldırı biçimidir. Düşman size yaklaşmadan, siz oklarınızla düşmana ağır kayıplar verdirebilirsiniz. Bu saldırı şekli özellikle kale içlerinde bulunan düşmanlarda etkilidir. Fakat unutmayın, ok atabilen her ordu en fazla 9 kere okla saldırma hakkına sahiptir.

C- Magic: Kimi karakterler vardır ki büyü yapabilirler. Fakat bir büyücünün büyü yapabilmesi için belli şartlar vardır. Bu şartlardan en önemlisi havadır. Kimi bücüler açık havada, kimileri de kapalı havalarda büyü yaparlar. Büyüler, başarılı olduğu zaman oldukça etkilidirler. Büyüler, etki alanları içindeki düşman birliklerini önemli ölçüde yok ettikleri gi bi. etkiledikleri orduları da 3-4 turn hareketsiz bırakırlar. Bir büyücü 2 defadan fazla büyü yapamaz.

D- Duel: İşte bir savaş esnasında hiçbir zaman başvurmamanız gereken bir seçenek. Bu kendi komutanınızla, düşman komutanı arasında düellodur. Ordunuz ne kadar güçlü olursa olsun, komutanınız düelloyu kaybederse, ordu da yenilmiş sayılıyor ve yok oluyor. Ne yazık ki ben oyunu bitirdiğim halde oyun esnasında hiçbir düelloyu kazanamadım. Kimi zaman çaresiz kalan düşman ordusu, komutanınıza düello teklif edecektir. Siz siz olun bu teklifi kabul etmeyin, her zaman zararlı çıkarsınız.

3-SPECIAL:

A- Launch fireball: Kimi ordular da yanındaki hexte bulunan düşmanın üzerine mancınıkla ateş topları gönderebilirler. Ateşin içinde bulunan bir ordu, her turn kayıplar verir. Bu nedenle ateşin olmadığı bir bölgeye çekilir. Bu da kale içindeki düşmanları boşaltmak için etkin bir yoldur. Fakat dikkat edilecek husus, rüzgarın yönüdür. Kimi zaman tersten esen rüzgar bir anda sizi de alevlerin içinde bırakabilir.

B- Extinguish fire: Eğer ateşin ortasındaysanız ve herhangi bir yöne kaçamıyorsanız, bu seçenekle çevrenizdeki ateşi söndürebilirsiniz. Buna rağmen ateşi söndüremediğiniz zamanlar da olacaktır. Kısacası pek etki bir yol değil.

C- Rest: Çok hareket eden birlikler yorulurlar ve bir düşmanla karşılaştıkları zaman savaşta pek başarılı olmayabilirler. Bu nedenle düşmana 1 hex kala orduyu dinlendirin. Siz restteyken, size saldıran bir düşman kalede bile olsa sizden daha fazla zaiyat verir.

D- Cali tor reinforcements: Saldırı yapanların değil, savunma yapanların kullanabildikleri bir seçenektir. Savunmayı sizin yaptığınızı ve o bölgede 7 adet ordunuz olduğunu varsayalım. İlk etapta 5'ini yerleştirdiniz. Savaş sırasında istediğiniz zaman bu seçenekle diğer 2 orduyu yardıma çağırabilirsiniz.

E- Flee: Baktınız durum pek parlak değil, yeniliyorsunuz ya da 1 aylık süre dolmak üzere, bu durumda bu seçenekle geriye ya da boş olan diğer bir toprak parçasına çekiliyorsunuz. Fakat bunun da bir bedeli var. Her zaman olmasa da, bazen kaçan bir general düşman tarafından yakalanabiliyor.

4- **VIEW:**

A- Attacking side: Saldıran tarafın generalleri hakkında bilgi verir. Bu bilgiler kimi zaman oldukça önemlidir. Bu sayede hangi düşman generallerinin emrinde okçu birlikler olduğunu öğrenebilirsiniz (siz savunma yapıyorsanız).

B- Defending side: Savunma yapan taraf hakınnda bilgiler alabilirsiniz. Fakat unutmayın eğer düşma hakkında bilgi almak istiyorsanız, bu size bir turn e malolacaktır.

Her savaştan sonra ele geçirdiğiniz düşman generallerinin kaderleri sizin elinizde. İster idam eder, ister hapse atar, ister sürgüne gönderir ve de isterseniz generali affeder ve onu kendi safınıza alırsınız. Kimi generaller oldukça gururlu olduklarından, sizin tarafınıza geçmektense ölmeyi yeğleyecektirler. Fakat genelde çoğu affedilince sizin tarafınıza geçiyor. Fakat ilk bastarda size olan sadakatleri oldukça düşük. Bunu da onlara altın vererek yükseltebilirsiniz.

ECOMOMIC

A- Hunt For Fur: Avladığınız kürkleri, uygun fiyatlarla pazarda satıp para kazanabilirsiniz.

B- Flood Control: Pek gerek! olmayan bir seçenek. Bu seçenekle, şehrinizin doğal afetlere karşı, at yapısını geliştiriyorsunuz. Unutmayın gelişmiş ve zengin bir şehirde fiyatlar her zaman pahalıdır.

C- Cultivate land: Ekilip dikilebilen alanları çoğaltır. Bu da fazla etkinliği olan bir seçenek değildir.

D- Consîruction: Şehire yeni binalar, yollar vs. yapılır. B, C. D seçenekleri tek başlarına bir anlam ifade etmeseler bile. bir araya geldikleri zaman şehiri güçlendirir ve alınması zor bir hale getirir. Tabii bunun da bir dezavantajı var. Gelişmiş bir şehirden, güçlü bir düşman oldukça fazla haraç alır. vermezseniz de durmadan saldırır, taaki o bölgeye 600, 700 adam yerleştirene kadar.

E- Move Provisions: İstediğiniz herhangi bir bölgeden bir başka bölgeye altın, yiyecek vs, göndermenizi sağlar. Malları transfer ederken mallarla beraber bir karakterin, mallara refaket etmesi gerekir. Refakat eden karakter malları götürdüğü bölgede kalmaz, geri döner.

F- Solicit Gold: Pek işe yaramasa da. arasıra denenebilecek bir yol. Bu seçenekle bir adamınızı altın aramaya gönderiyorsunuz. Bazen buluyor, bazen de bulamıyor.

G- Solicit Metal: Gene sizin seçtiğiniz herhangi bir adamı silah yapımında kullanılmak üzere maden aramaya gönderiyorsunuz. Eğer maden bulur da, silah yapacak adam bulamazsanız, bu madenleri silah yapabilen birinin bulunduğu bir bölgeye gönderin.

DIPLOMATIC

A- Swear Brotherhood: Oyunun en önemli seçeneklerinden biri. Size sadakati 100 olan biriyle bu sayede manevi kardeş olabilirsiniz. Kardeş olduğunuz kişinin size olan sadakati hiçbir zaman düşmez. Oyun başladığında, bu seçenekle bir kardeş edinene kadar komşu topraklara karakter gönderseniz bile o topraklarda doğrudan bir yönetim uygulayamazsınız. Kısacası o topraklar hernekadar sizin renginizde olsa da, oralara hiçbir şekilde komuta edemezsiniz. Ancak sizin oraya gitmeniz gerekir. Fakat bu seçenekle kardeş edinirseniz, o andan itibaren kardeşinizin bölgesine de doğrudan komuta edersiniz.

B- Make Alliance: Seçtiğiniz herhangi bir grupla aranızda belli bir zaman için saldırmazlık anlaşması yaparsınız. Tabii anlaşma öncesi karşı tarafa iyi niyetinizin bir göstergesi olarak, biraz altın vermeniz gerekli.

C- Invite Bandıt To Lair : Ününüz ve şanınız etrafa yayılmaya başladıysa, artık bu seçeneği kullanabilirsiniz. Bu seçenekle başka grupların emri altında bulunan generalleri, para da vererek kendi tarafınıza çekiyorsunuz. Bu generaller

beraberlerinde oldukça kalabalık olan ordularını da getiriyorlar. Fakat daha önce de dediğim gibi bu seçeneği kullanabilmek için, Çin'de söz sahibi güçlü bir kişi olmanız gerekiyor.

D- Issue Orders: Bir bölge yönetiminiz altında, fakat o bölgede herhangi bir kardeşiniz yok diyelim. Böyle olunca, o bölgeyi doğrudan yönetemeyeceğinizi belirttim, peki o zaman ne yapılabilir? 3 seçeneğiniz var. Bu seçeneklerle siz uzaktan o bölgenin yönetim stratejisini ana hatlarda belirliyorsunuz:

1- **ENTRUST:** Bölgenin yönetimini tamamen o bölgeyi size kazandırmış olan komutanın insiyatifine bırakma. Komutan dilediği gibi hareket etmekte serbesttir.

2- INTERNAL AFFAIRS: Bölge tamamen kendini geliştirmeye başlayacaktır. Genelde bu seçeneği tavsiye edeceğim. Bu sayede, bu gibi bölgelerden bir süre sonra oldukça fazla yiyecek ve kürk alabilirsiniz. Bu malzemeleri de düşman sınırında bulunan ordularınıza gönderebilirsiniz.

3- EXPANSION: Eğer bir bölgede 1 'den fazla generaliniz varsa, bu seçenekle onların yayılmalarını sağlarsınız. Bu generaller, müsait oldukları zaman boş olsun olmasın komşu topraklara saldıracaklar ve yayılacaklardır. Fakat düşmanla komşuluğu bulunan bölgelerde, bu stratejiyi pek tavsiye etmeyeceğim. Ne de olsa gücünüzü böleceğiniz için, düşman zayıf bölgelere saldırıp sizin iç bölgelerinize sokulabilir

E- *Promote:* Yönetimini beğenmediğiniz bir generali (kimi generaller bölge yöneticileridir), bir başkasıyla değiştirebilirsiniz. Fakat eski yönetici size kırılacağı için hediyeler vererek onun gönlünü alın.

F- Exile Hero: Eğer bir generale çok kızarsanız, onun yetkilerini elinden almak için bundan daha iyi bir fırsat olamaz. Seçtiğiniz general, bu seçenekle uzaklara sürgüne gider. Kimbilir belki bir süre sonra, o da sizin gibi kendi toprakları üzerinde Çin'de söz sahibi olmaya başlar.

Oyunda kullanacağınız bütün seçenekler bunlardan ibaret. Oyun hakkında size bir kaç ipucu daha vereyim. Sizin yönettiğiniz kişi istediği yerden, istediği yere transfer yapabilirken, kardeşleri sadece komşularına transfer yapabilir. Oyunda amaç amansız bir haydutu yenmek ve böylelikle Çin'e huzur getirmek (siz de bir haydut olsanız bile). Bu haydut sizin de hemen farkedeceğiniz gibi kırmızı toprakların sahibi. Bu topraklara hemen şaşırabilirsiniz, fakat düşmanın topraklarında oldukça fazla adamı var. Bu nedenle ilk önce onu kuşatmaya çalışın ve toplayabildiğiniz kadar karakter toplayın. Daha sonra tek tek onun topraklarına saldırın. Bu haydut hemen hemen her tum sizden haraç isteyecektir. Eğer haraç istediği topraklarda 600'den fazla adamınız varsa, onu reddedin. Eğer az adamınız varsa, istediği parayı verin. Haydut maalesef imparatorun sarayında oturuyor ve imparator da onun esiri olmuş. Siz, soylu bir hırsız olarak, bu haydutun inine saldırıp onu yakalıyabilmeniz için imparatordan gelecek izni beklemek zorundasınız.

Oyun genelde oldukça güzel bir atmosfer içinde geçiyor. Fakat strateji oyunlarına yeni başlayanlara bu oyun biraz zor gelebilir. Herşeye rağmen arşivinizde bulunması gereken bir oyun. KOEI'nin CENGİZ HAN'ına kadar hepinize neşeli günler.

GRAFİK	%65
SES	%50
OYNANABİLİRLİK	%30
GENEL	%85

Şahin ARIK

Uzaya yolculuk yapmanın çok kolay olmadığı şu günlerde bu zevkinizi bilgisayarla tatmin etmek istiyorsanız işte size tavsiye edeceğim güzel bir oyun: MILLENIUM 2.2. Yalnızca galaksimizde gezinmekle kalmıyor yaşamaya elverişli gezegen ve onların uydularına koloniler de kurabiliyorsunuz. Kısacası Millenium bugüne kadar yapılan en kapsamlı uzay oyunu. Esasen bu programa bir oyun demek hata olur. Çünkü kendinizi o kadar kaptırıyorsunuz ki, sanki gerçekleri yaşıyorsunuz. Zaten aklınıza gelebilecek her şey düşünülmüş. Gezegenlerin birbirlerine uzaklıkları ve bu uzaklıkların zamana göre değişimi buna en iyi örnek olur sanırım. Oyunumuzun konusu şöyle:

2000'li yıllarda dünya çeşitli sebeplerden dolayı yaşanamaz hale gelmiştir. İnsanlar da dünyamızın tek uydusu olan ayda yaşamlarını sürdürmektedirler. Ancak ayda yaşayan insanlar dünyaya dönmek için karar verirler ve bu iş için gerekli işlemlere başlarlar. Ancak bu o kadar kolay olmayacaktır. Yıllarca araştırmalar ve araçların yapımı sürecektir. Amaç dünyayı yaşanabilir bir gezegen haline getirmektir. Böylece tüm dünya halkı tekrar kendi topraklarında yaşayabileceklerdir. İşte siz bu işleri halledecek ve dünyayı tekrar insanoğluna kazandıracak kişisiniz. Dünyayı tekrar kurtarmak sizin elinizde. Ancak olaylar anlattığımız kadar kolay değil. Çünkü galakside bir de düşmanınız var. Mars gezegeni komutanı size karşı devamlı savaş halinde. Dünyayı kurtarırken Mars'ı da ele geçirmeniz gerekiyor. Ancak siz bir savaş gemisi yapana kadar devamlı savunma durumunda kalmak zorundasınız.

Kısacası zor günler hatta yıllar sizi bekliyor.

Oyun tam olarak şu şekilde gelişiyor. Araştırma gemileriniz "PROBE"lar yardımı ile gezegenler hakkında bilgi topluyor. İstediğiniz daha doğrusu size gerekli olan gezegenlere kendi üssünüzü kuruyorsunuz. Bu üsleri ve aydaki üssünüzü maden bulmak için kullanıyorsunuz. Bu arada kendinizi savunmak çin birtakım silahlar ve gemiler yapıyorsunuz. Taşımacılık konusunda yeni buluşlarınız var. Bunları değerlendirerek yeni daha gelişmiş gemiler inşa ediyorsunuz. Bir taraftan da Marslılar ile savaşıyor üslerinizi onlardan koruyorsunuz. Zamanla güçlenip Mars'ı da ele geçiriyorsunuz ve Mars bilgisayarlarında dünyayı kurtaracak bir projeye rastlıyorsunuz. Bu aletin adı "TERRAFORMER". Bunu dünyaya gönderiyor ve yaşlı gezegenimizi kurtarıyorsunuz.

Kısaca yapmanız gerekenler bunlar. Hemen paniğe kapılmayın canım. Herhalde bu işlemleri nasıl yapacağınızı anlatacağız. İlk olarak oyunun başladığı ekran bizim ana ekranımız yani "OUTER SYSTEM". Yukarıdaki menüler ise şunlar (soldan sağa):

1- MOON BASE: Ay üssüne giriş. Bu pencere ile yaşadığınız üs olan aya geçiyorsunuz. Sağ mouse tuşuna basarak doğrudan bu ekrana geçebilirsiniz. Ay üssünde altı kollu bir binanız var. Her kolun ayrı bir görevi var. Ortadaki bina ise hangar. Uzay gemilerinizi bu alandan kaldırıyor ve indiriyorsunuz. Kolların özellikleri şunlar:

A- DEFENCE: Savunma ekranı üsse yapılan bir saldırıda bu binayı seçerek kendinizi koruyorsunuz. Kullandığınız silah "Orbital Laser." Bu silahla tek seferde birçok gemiyi imha edebilirsiniz. Yapmanız gereken yanıp sönen kırmızı noktaların (düşman gemilerini temsil eder) hepsi üsse ulaştığında lazeri ateşlemek. Lazer kendi kendine hedefi bulur ve yok eder. Mümkün olduğu kadar geç basın. Ancak çok geç kalırsanız düşman gemileri üssünüze büyük hasar verebilir. Yine bu bölümde bir de savaş uçağınız var. Bu uçaklarla tek tek düşmanı yok ediyorsunuz. Fighter ya da Orbital Laser'i kullanmak için Def ence binasında bu gemilerin resmi üzerine mouse'u klikleyin. Şunu unutmayın, Orbital Laser'i yalnızca bir kere kullanabilirsiniz. Fighter içinse böyle bir sorun yok. Ayrıca üssünüze yapılmış olan son saldırının raporunu buradan alabilirsiniz. Genelde bir enerji santrali, biraz maden ve bir iktar adam kaybediyorsunuz.

B- RESOURCE: Bu sizin maden fabrikanız. Üssünüzdeki elementleri işleyerek kullanıma hazır hale getirir. Çalışması için gerekli enerji miktarı olmadıkça çalıştıramazsınız. Ayrıca bu fabrika 50 personel ile çalışır. Gezegende bulunan madenler ekranın en sağında belirir. Bunun sol tarafındaki madenler ise, o zamana kadar çıkarılan madenlerin listesidir. Sol üst öşede fabrikayı işler hale getirmek ya da fabrikayı kapatmak için gerekli ON / OFF seçeneği vardır.

C- LIFE SUPPORT: Üsde yaşayan insan ya da diğer uzaylıların sayısını verir. İnsanların ayda yaşaması için gerekli binaları sonradan siz yapıyorsunuz. Bunlar "MODÜLE" isimli binalar. Her modül 100 insan kapasiteli. Module'leri yalnızca ayda kullanabilirsiniz. Böylece daha fazla insanın yaşamasına olanak sağlanır. Bu da daha hızlı ve çok maden işleneceğini gösterir. Bazı gezegenlerde yalnızca uzaylılar yaşamakta-

dır. Bunlar yaşama kapasitelerinin çok üstüne çıkabilirler. Örneğin 100 kişilik bir üsde 1000 kişiden fazla uzaylı yaşayabilir. Bunun sebebi, gezegenin yaşam şartlarının bu gezegendeki uzaylılara uymasından kaynaklanıyor. Salgın hastalıklar ve Mars saldırısı sırasında nüfusunuz azalabilir. Ayrıca uzay gemileri için personele ihtiyaç olduğundan ayda mümkün olduğu kadar çok insan yaşatmaya bakın. En fazla 600 kişilik bir üssünüz olabilir. Tabii bu sayı sadece ay için geçerlidir. Yine bu binadan modüle sayınızı, nüfusunuzu, yaşamaya elverişli ortamınızın kapasitesini, yaşam biçimini ve gezegenin atmosferini öğrenebilirsiniz.

D- RESEARCH: Tüm ürettiğiniz araçların projelerinin yapıldığı kısımdır. Bir gemiyi ya da başka bir aracı üretmeden önce, burada o aracın projesi hazırlanır. Bu projede ne kadar maden ve ne kadar enerji gerektiği yazılıdır. Aynca şeması da bu kısımda hazırlanır. Yabancı gezegenler hakkında bilgi edinmek için Research bölümündeki bilim adamlarından faydalanıyorsunuz. Ancak bir gezegen hakkında bilgi edinmek için önce o gezegene bir "PROBE" göndermeniz gerekli. Probe gezegene ulaşınca probe'u indirin ve research bölümünden gezegen hakkında bilgi alın. Bu bölümde adamlarınız şu konular üzerinde araştırma yapabilirler.

Colonisation: Gezegenler hakkında bilgi verir. Bu gezegende yaşanıp yaşanamayacağını öğrenebilirsiniz. Ayrıca o gezegendeki madenlerin bir listesini de verir.

Transportation: Uzay gemisi çalışmaları yapılır. Ayrıca kurmak istediğiniz üssü de bu bölümde projelendirebilirsiniz.

Weaponry: Silah projeleri bölümü.

Energy: Gezegenin enerjisini sağlayacak olan ve güneş enerjisini kullanan enerji kaynaklarının projelerini buradan temin edebilirsiniz. Bu güneş pillerinin her gezegende farklı güçlerde çalışmasının sebebi gezegenin güneşe olan uzaklığı ile bağlantılıdır. Güneşe uzak olan gezegende enerji verimi düşüktür. Bu konuyu dikkate almanızı tavsiye ederim.

Supplementary: Yaşamanız için gerekli bir takım araçları bu kısımda projelendiriyorsunuz. Örneğin salgın hastalıkların ilacını burada yapıyorsunuz.

Projeleri başlatmak için proje adına gelerek mouse'u klikleyin. Ortaya çıkan ekranda projesini yapmak istediğiniz seçeneği klikleyin. Bir projenin bitme süresi o projenin büyüklüğüne bağlıdır.

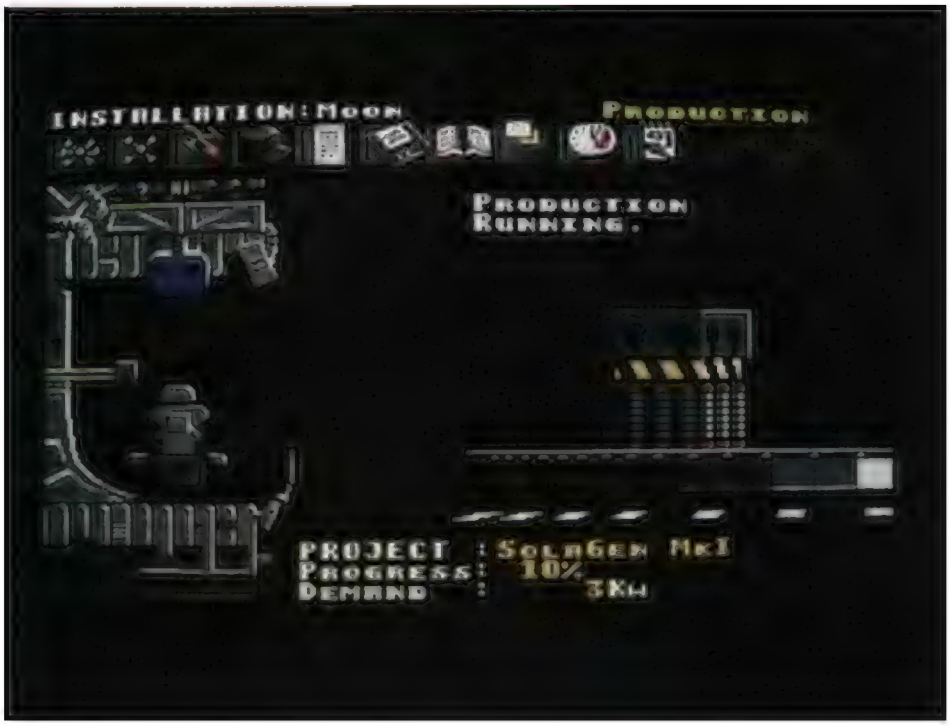
E- ENERGY: Üssünüzün kullandığı enerji jeneratörlerini gösterir. Ürettiğiniz güneş jeneratörlerini bu kısımda devreye sokuyorsunuz. Faaliyete geçmesini istediğiniz enerji seviyesinin üzerine klikleyerek o jeneratörü devreye sokarsınız. Output, sağlanan güneş enerjisinin gücünü verir. Demand ise üsde kullanılan enerji miktarını verir. Enerji seviyesi 1'den 10'a kadar olan SOLAGEN jeneratörleri ile enerji sağlıyorsunuz.

F- **PRODUCTION:** İşte oyunun en önemli binası. Kullanacağınız her şeyi bu fabrikada üretiyorsunuz. Kısacası bu bina üretim merkezi. Projesi bitmiş her şeyi burada üretebilirsiniz. Bunun için sol üst köşedeki mavi ekrana klikleyin. Karşınıza bir ekran ve bu ekranda seçenekler çıkacaktır. Seçenekteki bir aracı klikleyerek bunun üretimine geçersiniz. Altta üretimin yüzde kaçının tamamlandığı belirtilir. Fabrika projesi tamamlanmış bir aracı bazen üretmez. Bunun sebebi ya üretim için enerji azdır ya da gerekli elementler henüz sağlanamamıştır. Bilgisayar bu konuda gerekli uyarıyı ekrana yazar. Ekrandaki "production running", üretimin devam ettiğini, "production complete" ise üretimin bittiğini belirtir.

G- FLIGHT BAYS: Üssün hangarı yani uzay gemilerinizin iniş ve kalkış için kullandığı bina. Aynı binadan uzay gemilerinize yükleme veya boşaltma da yapabilirsiniz. Sarı renkli karelerin herbirine gemi indirebilirsiniz. "VACANT" hangarın boş olduğunu, "RESERVED" o sırada hangara bir geminin inmek üzere olduğunu belirtir. Eğer hangarda gemi bulunuyorsa geminin modeli yazar. Production yani fabrikada üretmiş olduğunuz gemiler otomatik olarak hangara gelir. Eğer hangarda boş yer yoksa fabrika üretimin bitmediğini bildirir. Yaptığınız gemiyi kullanmak için gemiye isim vermeli ve mürettebat yerleştirmelisiniz. Bu işlemi NAME CRAFT ve CREW SHIP konutları ile yapın. Yalnızca Probe'lar insansız uçuş yapar. Mavi renkli varil amblemi (LOADING BAY) element yükleme için kullanılır. Bu seçenekteki "AUTO", geminin tamamının otomatik olarak boşaltılmasını sağlar. Varilin sol yanındaki seçenek ise (EQUIPMENT BAY) araç gereç yükleme ve boşaltması içindir. En sağdaki çarpı işareti (SCRAP SHIP) geminin parçalanarak elementlerinin tekrar kullanılmasını sağlar. Mürettebat ise üssün nüfusuna dahil olur. Oyun ilerledikçe bu seçeneği oldukça sık kullanacaksınız. Bazen element yetersizliğinden bazen de üssün nüfusunun azalmasından dolayı gemilerinizi parçalayacaksınız. Ateşlenmiş uzay gemisi resmi ise (LAUNCH) gemiyi havalandırmak yani uçurmak için kullanılır. Flight Bays binası 8 hangar içermektedir.

2- COLONIES: Kolonilere giriş. Sahip olduğunuz kolonilere kumanda etmek istediğinizde bu seçeneği seçin. Karşınıza kurduğunuz kolonilerin listesi çıkar. Seçeceğiniz koloniye geçersiniz. Kolonilerde de kumanda ay üssündekinden pek farklı değildir. Yalnızca research ve Production bölümleri kolonilerde bulunmaz. Diğer yönetimler tamamen ay üssü ile aynıdır.

3- CRAFT ROSTER: Gemileri kontrol etme. Bu seçimle sahip olduğunuz gemilerin hepsini görebilirsiniz. Geminin adı sarı renkli ise herhangi bir gezegen yörüngesinde sizin emirlerinizi



bekliyor demektir. Renk yeşilse gemi hangarda, kırmızı ise yolculuk halinde olduğunu gösterir. Seyir halinde olan bir gemiye hiçbir şekilde müdahale edemezsiniz.

4- DATA BASE: Bilgi bankası. Gezegenler hakkında bilgi alabileceğiniz bilgisayara giriş. Bilgisayardan gezegenin durumunu, maden kaynaklarını ve yaşam biçimini öğrenebilirsiniz.

5- BULLETIN BOARD: Bülten Tablosu. Size ulaşan tüm bilgileri ve haberleri görebileceğiniz pano. Daha önce verilen bir habere tekrar bakmak istediğinizde kullanın.

6- DİSK ACCESS: Disk işlemleri. Save, Load ve save işleminin yapılacağı disketi formatlama işlemlerinin yapıldığı menü.

7- **LOG:** Oyunun son durumu hakkında yüzdeyi alma, sahip olduğunuz koloni sayısını ve hükmettiğiniz nüfusun sayısını öğrenebilirsiniz.

8- ZOOM **OUT:** Yaptığınız zoom yani yakınlaştırma işleminin tersini yapar. Yani galaksiye tamamen bakışı sağlar. Son olarak outer system'e ulaşırsınız.

9- ADVANCE HOUR: Oyunda saat atlamaya yarar. Oyun gerçek zamanda ilerlediği için geçirmeniz gereken 1 saati doğrudan buradan arttırabilirsiniz.

10- **ADVANCE DAY:** İşte oyunun en çok kullanılan seçeneği gün attırma. Oyun gerçek zaman saati ile ilerlediği için ve işlemler gerçeğe uygun gittiği için bu seçenek çok önemli. Örneğin bir gemi inşa ediyorsunuz. Yaklaşık 15 günlük bir zaman beklemeniz gerekli Bunun için 15 gün beklemeyi düşünmediğinize göre zamanı hızlı geçireceksiniz. Kısacası zaman gerektiren her işleminizi bu bölümle halledin.

Kullandığımız ana menüler bunlar. Şimdi oyundaki yönetimlere ve püf noktalarına geliyoruz. Ben önce gemilerin yönetimini anlatacağım.

Hangardaki bir gemiyi havalandırmak için geminin bulunduğu hangarı klikleyin. Yükleme veya boşaltma işlemi yapacaksanız bunu yapın. Daha sonra "LAUNCH" seçeneğini kullanın. Artık geminiz bulunduğunuz gezegenin yörüngesindedir. Şimdi yukarıdaki menülerden "CRAFT ROSTER"ı seçin. Geminizin adına klikleyin. Şimdi de geminizin içine girdiniz. Soldaki menüler sırasıyla VIEW CARGO (Kargo listesi), DITCH CARGO (Kargoyu uzaya boşaltma), VIEW EOUIPMENT (Ekipman listesi), LAUNCH FLEET (Fighter savaş gemisi gönderme)"diye dizilmişlerdir. Bazen bu menülerin hepsi çıkmayabilir. Bu o geminin özelliğine göre değişir. Launch fleet'i sadece Fleet Carrier tipi gemiler kullanabilir. Sağdaki menüler ise AUTO LAND (Otomatik iniş), SET COURSE (Gidilecek yeri belirleme), AUTO PİLOT (Otomatik pilot) şeklinde dizilmişlerdir.

Gemiyi yeni kaldırdıysanız ve bir yere gitmek istiyorsanız "SET COURSE'-'u seçin ve gideceğiniz yeri belirleyin. Daha sonra "AUTO PILOT'a alın ve zamanın geçmesini bekleyin. Şayet geminiz hedefine ulaştıysa (bilgisayar bunu haber verecektir) tekrar gemiye geçerek "AUTO LAND"i seçin. 45 dakika sonra geminiz inmiş olacaktır. Geminizi bir gezegene indirmek için gezegenin bir üsse sahip olması gerekir.

Şimdi en baştan itibaren neler yapanız gerektiğine bakalım.

Enerji jeneratörünü devreye sokun ve fabrikayı işler hale getirin. Research bölümünden GRAZER'in projesini hazırlamalarını isteyin. Proje tamamlandığında Production'dan GRAZER'i seçin ve üretimine geçin. Bittiğinde Grazer'a bir isim ve mürettebat vererek ASTEROIDS'lere gönderin. Bu işlemi birçok grazer ile yapmanız daha faydalı olur. B|r süre sonra (Bu arada zamanı geçirmeyi de unutmayın) grazerlarınız birtakım elementler bulduklarını söyleyecekler. Grazer'ın içine geçerek "TAKE İT" seçeneği ile bu madenleri alın ve aya geri dönün. Bu arada yaratabildiğiniz kadar çok proje yaratın. Özellikle enerji projelerini bitirin ve üretimine geçin.

Gezegenler hakkında bilgi toplamak için "PROBE" üretmeniz de iyi olur. Probe'ları bilinmeyen gezegenlere gönderin. Gezegene ulaştıklarında Probe'u indirin. İndikten sonra Research bölümünden Colonisation'ı seçin ve probe'un bulunduğu gezegeni klikleyin. Biraz sonra gezegenin tüm verileri elinizde olacaktır. Eğer yaşam için elverişli ise ve maden de arsa buraya bir üs kurabilirsiniz. Üs kurabileceğiniz gezegenler şunlar: Lallisto, Leda, Titan, Triton, Satürn, Tethys, Rhea, Hyperion, Phoebe, Uranüs, Neptune, Miranda, Pluto, Umbriel, Ariel, Titania, Oberon.

Size tavsiyem kuracağınız ilk üs Triton olsun. Daha sonra sizin için en faydalı olan üsler Callisto, Leda, Titan, Miranda, Satürn ve Tethys'dir. Kurduğunuz üslere CARRACK modeli uzay gemisi ile SOLAGEN MKX, Fighter varsa Orbital Laser gönderin. Kurduğunuz üssün nüfusu 50 OLUNCA VE Solagen MKX gezegene ulaşıp faaliyete geçince hemen maden fabrikasını devreye sokun.

Triton gezegeninden 220 CHROMIUM elde edince hemen aya dönün. Zaten bu yolculuk yaklaşık 250 sürüyor. Unutmadan şunu da belirtmeliyim ki, her aracın hızı farklıdır.

Bir süre sonra (yaklaşık 6-7 yıl) FLEET CARRIER adlı geminin ön planları elinize geçecek. Artık tek amacınız bu gemiyi yapmak olmalı. Fleet Carrier için 275 Oxygene, 4750 Titanium, 2400 Aliminium, 1520 Silica, 9850 Iron, 1205 Silver gereklidir. Bu gemiyi yaparken yeterli enerji kalmayacağından fabrikayı da kapatmalısınız. Fleet Carrier'ın yapımı bitince 1-2 fighter yükleyip MARS gezegenine gönderin. Geminiz Mars'a geldiğinde saldırya uğrayacaktır. Hemen gemiye girin ve gemideki fighter'ları "LAUNCH FLEET" seçeneği ile kullanın. Bu iş için iyi bir fighter kulla-

nıcısı olmanız gerekli. Eğer bu savaşı kazanırsanız Mars'a bir Probe gönderin ve Mars hakkında bilgi toplayıp buraya üssünüzü kurun. Bu üsdeki adamlarınız eski Mars bilgisayarlarından buldukları "TERRAFORMER" adlı aracın ön projelerini size göndereceklerdir. Bu alet dünyayı yaşanabilir hale getiren tek araçtır. Terraformer için 220 Chromium gereklidir. Bu da yalnızca Triton gezegeninde bulunmaktadır ve bu gezegen de aya çok uzak bir konumdadır. Bu yüzden oyunun ilk başında buraya üs kurmanızı tavsiye ettim. Terraformer'ın planları yapılıp üretime geçene kadar siz ancak 220 Chromium'u aya ulaştırabiliyorsunuz. Terraformer'ın da üretimi bittiğinde küçük bir sorun sizi bekliyor olacak. Bu da Terraformer'ın 1060 ton, sizin en fazla yük taşıyabilen Fleet Carrier'ınızınsa 1950 ton kapasiteli olmasıdır. Ancak bunu da bilim adamlarınız hallediyorlar ve JUGERNAUT adlı gemiyi hazırlıyorlar. Yani Fleet Carrier'ınızı otomatik pilotlu hale sokuyorlar. İşin kötü tarafı bu gemiyi bir daha kullanamamanız. Ancak oyunu bitirdikten sonra bunun pek bir önemi kalmıyor. Fakat bu arada 250 gemilik bir saldırıya uğruyor ve tüm aydaki adamlarınızı kaybediyorsunuz. Bunun sebebi de tüm kolonilerinizin ayaklanıp isyan başlatması. Ayda hayatı tekrar başlatmak için yapacağınız iş mürettebatlı bir uzay gemisini aya getirip "SCRAP SHIP" seçeneği ile dağıtın. Böylece mürettebat ay insanları neslini devam ettireceklerdir. Artık Juggernaut'a Terraformer'ı yükleyebilir ve dünyaya gönderebilirsiniz.

Bu arada kolonileriniz yavaş yavaş bağımsızlığını ilan etmeye başlayacaklardır. Bu yüzden gerekli olan madenleri bir an önce aya ulaştırmaya bakın. Birkaç aylık bir çalışma sonucu dünya artık yaşanabilir hale gelecektir. Yaşanabilir bir dünya kurup buraya yerleşmemeyi herhalde düşünmezsiniz. Hemen dünyaya da bir üs kurarak oyunu bitirin.

İşte MILLENIUM 2.2'nin sonucu ile karşı karşıyasınız. Sizi burada bir sürpriz bekliyor. Ancak bu arada bazı eşyaların ne işe yaradığını anlatmayı unuttum. Sıra eşyaların ne işe yaradığını belirtmeye geldi.

PROBE: Araştırma gemisi. Gezegenler hakkında bilgi edinmek için gönderilen keşif gemisi. İnsansız otopilot sistemi ile çalışır.

GRAZER: 250 ton taşıma kapasiteli yük gemisi. Yalnızca maden taşımasında kullanılır. Asteroid'lere gönderip maden getiren tek gemidir. On kısımdaki kollar asteroid'leri gemiye alarak analiz etmeye yarar.

MAVERIDER: 50 ton kapasiteli her türlü yükün taşındığı çok hızlı yük gemisidir.

CARRACK: 1000 ton kapasiteli yüksek mürettebatlı ağır yük gemisi. Özellikle yeni kurulan üslere yapılan yardımlarda oldukça etkili bir rol oynar.

S.I.O.S.: Yeni bir gezegende kuracağınız üs. Üs kuracağınız gezegene bir adet S.I..O.S. göndermeniz yeterli.

FLEET CARRIER: 1050 tonluk yük kapasiteli ve saldırı uçağına (fighter) sahip yük ve savaş gemisi. Projesi olduğunda JUGGERNAUT'a dönüştürülebilir.

JUGGERNAUT: Yalnızca TERRAFORMER'ı dünyaya ulaştırmaya yarayan 10670 ton yük kapasiteli mürettebatsız taşıma gemisi.

VACCINE: Salgın hastalıklar ortaya çıktığı zaman kullanılan ilaçlar.

MODULE: Yalnızca ayda kullanılabilen üssün insan yaşama kapasitesini arttıran binalar.

İşte bu kusursuz stratejinin tam çözümü bu kadar. Oyun tam olarak dört dörtlük yani tüm özellikleri içeriyor. Gelişmiş ses efektleri olmamasına karşın size oldukça gerçekçi bir ortam yaşatıyor. Oyunun 512K ve tek disket olması da ayrı bir başarı. Küçük bir sorun olarak oyunun her seferinde yüklenmemesi gösterilebilir. Ancak bunu da çok geçmeden bilgisayar size bildiriyor. Daha sonra herhangi bir problem çıkmıyor. Ayrıca MILLENIUM 2.2, ELECTRIC DREAMS firmasının imzasını taşıyor.

Bu harika oyunda hepinize başarılar diyorum.

GRAFİK	%	90
SES	%	80
OYNANABİLİRLİK	%	100
GENEL	%	90

RED STORM RISING

Kaan KURDOĞLU

Dünyamız şu günlerde sıcak savaş düşüncesini yavaş yavaş terk etmeye başlarken, bu fikir bazılarımız için vazgeçilmez bir kaynak oluyor. Hatta bu konu o kadar geniş bir etki yapıyor ki, oyunlara bile konu seçiliyor. Hele hele bu savaş tüm insanlığın odak noktası olan Üçüncü Dünya Savaşı olursa ve bu muhteşem bir denizaltı simulasyonu ile birleşirse ortaya böyle harika bir oyun çıkıyor: "RED STORM RISING". Bu oyunu bilgisayar ile daha önce tanışmış olanlar Commodore 64'ten hatırlayacaklardır. Oyunumuz "MICROPROSE" firmasının son harikası olup yine Microprose oyunlarının vazgeçilmez yaratıcısı olan SID MEIER ve ARNOLD HENDRICK'in imzasını taşıyor.

Red Storm Rising'de savaş düşündüğünüz gibi bir nükleer savaş değil. Tamamen konvansiyonel silahların kullanıldığı bir savaş durumunda geçiyor. Siz de bir Amerikan deniz subayı olarak bu savaşın en hareketli yerindesiniz. Yani Varşova Paktı ile NATO sınırındaki Kuzey Atlantik Denizi'nde sıcak savaş ile meşgul olarak dünyayı kurtarıyorsunuz. Bu arada üçüncü dünya savaşının çıkış sebebi de bazı terörist grupların Sovyetler Birliği'nde giriştikleri eylemler. Teröristler Sibirya'da varolan tüm petrol kuyularını eylemleri sonucunda yok etmişler. Sovyetler Birliği'nin en büyük enerji kaynağı olan Sibirya petrolü yok olunca ülkede büyük bir enerji krizi boy göstermeye başlamış. Sovyetler Birliği de son çare olarak körfezdeki petrol kuyularını ele geçirmeyi düşünmüş ve bunun için savaşı dahi göze almış. Ancak NATO'nun olaya müdahale edeceği görüşüne de yer vererek NATO kuvvetlerini bölmek amacı ile savaşı ilk olarak Avrupa'da başlatmış. Oyunun başlangıç senaryosu bu şekilde anlatılıyor. Oyunda size düşen göre, NATO karargâhından size yöneltilen emirleri yerine getirmek. Ancak görevinizi bitirip eve dönmek yok. Her görev sonunda sizi yeni ve zorlu bir görev bekliyor.

Şimdi oyunun menülerine ve nasıl oynayıp neler yapmanız gerektiği konusuna değinelim.

İlk oyuna girişinizde karşınıza ilginç bir demo ve denizaltıların kısa bir gösterisi eşliğinde oyunun konusu ve senaryo anlatılıyor. Senaryonun tamamını izlemek istiyorsanız hiçbir tuşa ve mouse'a dokunmayın. Böylece güzel grafikler eşliğinde konuyla ilgili verilen brifingi izliyorsunuz. Daha sonra yapacağınız sualtı savaşının hangi tarihte olduğunu belirliyorsunuz. Bu tarihler ve özellikleri şunlar:

1984: Rus bilgisayar teknolojisi ve denizaltı gücü oldukça iyi durumda. Buna karşılık batının elinde sınırlı sayıda denizaltı var.

1988: Batı denizaltıları yavaş yavaş gelişerek Tomahawk füzeleri taşımaya başlamışlar.

1992: Rusların nükleer uçak gemileri yavaş yavaş boy göstermeye başlıyor. Ancak batı da boş durmuyor ve Sealance ile Stinger füzelerinin sayısını arttırıyor.

•1996: İşte en önemli yıllar, Rusların kuzey filosu oldukça hızlı bir biçimde artıyor. Ancak batıda da oldukça önemli gelişmeler kaydediliyor ve Amerika Birleşik Devletleri deniz gücü yepyeni ve çok güçlü bir denizaltıyı donanmasına katıyor. Bu denizaltının adı, SEAWOLF.

Mücadele edeceğiniz yılları da seçtikten sonra karşınıza bir. test çıkıyor. Burada size gösterilen geminin adını bulmaya çalışıyorsunuz. Esasında bulmaya çalışmıyor sadece buluyorsunuz. Çünkü bu bölüm crackerlar tarafından etkisiz hale getirilmiş (Şu crackerlar çoğu zaman çok işe yarıyorlar ama kimse kıymetlerini bilmiyor). Bu testi de başarı ile geçtikten sonra isminizi yazıp denizaltınızı seçiyorsunuz. Seçeceğiniz denizaltıların hepsi nükleer denizaltı ve birbirlerinden pek farkları yok. Ancak Seawolf, bunlardan biraz farklı özelliklere sahip. Örneğin 8 adet torpido tüpü var, ayrıca bu denizaltı diğerlerine göre daha fazla mühimmat taşıyabiliyor. Bu konular oyunda zaman kazanmak açısından önemli noktaları oluşturuyor. Bu seçeneklerde mavi fonlu denizaltılar seçilemiyor. Bunun sebebi seçtiğiniz yıla bağlı. O denizaltı belki henüz yapılmamıştır veya görevden alınmıştır. Şayet 1996'dan farklı bir yıl seçerseniz Seawolhf'u kullanamıyorsunuz. Yalnız kırmızı fonlu denizaltıları seçebilirsiniz. En alttaki soru işareti ise kullanacağınız denizaltının bilgisayar tarafından tayin edilmesini sağlar. Denizaltınızı da belirledikten sonra oyunun zorluk derecesini belirtin. Oyunun zorluğu yukarıdan aşağıya doğru artmaktadır. Yani sıra Introductory, Normal, Serious, Ultimate şeklindedir. Artık 9 farklı savaş senaryosundan birisi ile savaş becerinizi bilgisayara kanıtlamanın zamanı geldi. Savaş senaryolarından şu sahneleri seçebilirsiniz: İlk 2 menü sizin antrenman yapmanız için konulmuş olan "training actions" menüleridir. Bu senaryolarda küçük çaplı denizaltılarla teke tek savaşıyorsunuz. Training mönüsünden sonra "Battle Simulations" yani tekli görev menüleri gelir. Buradaki senaryolarda size verilen görevin yerine getirilip, bitirilmesi esastır, görevi bitirdiğinizde oyun biter. Senaryoların konuları şu şekildedir:

DUEL: Teke tek bir Rus denizaltısı ile mücadele ediyorsunuz. Zorluk derecenize göre kaliteli ve yüksek teknolojili denizaltılarla karşılaşabilirsiniz.

CRUISE MISSILE SUB: Konvoy halinde dolaşan Rus denizaltıları ile karşılaşıyorsunuz. Bu konvoylar "WOLFPACK" taktiğini kullanıyorlar.

WOLFPACK: Bu görevde de bir grup Rus denizaltısı ile mücadele ediyorsunuz.

BOOMER BASTION: Balistik füzeler

kullanan Sovyet denizaltılarını bulup yok etmeniz gerekiyor. Ancak sizi şaşırtmaki çin yok etmeniz gereken denizaltı başka denizaltılar tarafından korunuyor.

STRIKE GROUP: Bu senaryoda saldıran siz değilsiniz. Çünkü etrafınız Sovyet gemileri tarafından sarılmış durumda. Amacınız bu kapandan kurtulmak.

ASW GROUP: İşte yine ilginç bir bölüm daha. Ava giden avlanır sözü, tam bu senaryo için söylenmiş bir söz. Çünkü anti-denizaltı bölgesinde denizaltılar yok eden avcıyı avlamanız gerekiyor.

CARRIER TASK FORCE: İşte tadişinize göre bir görev. Karşınızda koca bir Sovyet uçak gemisi var. Bu hedefi yok etmek size epey madalya kazandırır.

CHANCE ENGAGEMENT: Eğer herhangi bir senaryoyu seçmekte zorlanırsanız veya karar veremezseniz bilgisayar size bir senaryoyu rastgete seçer. Bu seçimi chance engagement ile yapıyorsunuz.

En son senaryomuzda "RED STORM RISING" yani üçüncü dünya savaşıdır. Üçüncü dünya savaşında si ze devamlı yeni görevler verilir. Bu görevlerin belli bir zamanda bitirilmesi şartı yok. Ancak zamanında yakala-manız gereken gemiler veya konvoylar olabilir. Bu durumda zaman biraz önemli.

Örneğin silah nakliyatı yapan bir konvoyu yok etmeniz istendiğinde, siz bunu konvoy gideceği yere ulaşmadan başarmalısınız. Başardığız her görev için yeni madalyalar ve rütbeler alırsınız. Ayrıca üçüncü dünya savaşı senaryosunu oynarken bilgisayar ara sıra NATO ve Varşova Paktı'nın durumu hakkında bilgi veriyor. Önemi gelişmeleri WORLD NEWS haber merkezinden öğreniyorsunuz. NATO'nun savaş kazanması sizin görevinizin bir parçasını oluşturuyor. Mavi renkli çizgi sizi kırmızı renkli çizgi de karşı tarafın yani Varşova Paktı'nı ifade etmektedir. Savaşın çıktığını açıklayan ilk haberleri hiçbir tuşa dokunmadan seyrederseniz savaşın tüm sebepleri ve durumu grafiklerle size anlatılıyor.

Savaş haberini alır almaz alarma geçip hemen ilk görevinizi alıyorsunuz. Tabii görevinizi yalnız siz biliyorsunuz. Çünkü "TOP SECRET" damgası ile yalnız siz okuyorsunuz. Bu arada ekranın üst kısmındaki saat ve tarih sizin bazı görevleri yerine getirmenizde oldukça faydalı oluyor. Örneğin bir filonun belli bir tarihte bir limanda olması gerekiyor. Siz de bu tarihi gelişmiş radarlarınız sayesinde biliyorsunuz. İşte saat ve tarih burada önem kazanıyor.

Artık görevinizi de bildiğinize göre Scotland'daki Holy Loch ana üssünden yola çıkabilirsiniz. Tabii önce silahlarınızı yükleyerek savaşa gitmenizi tavsiye ederim. Bu bölümde yeni silah yükleme kısmında her silahın yanında bir süre vardır. Bu süre seçtiğiniz silahın Kaç dakikada denizaltıya yüklendiğini belirtir. Her yükleme size zaman kaybettirdiği için silah seçiminizi dikkatli yapın. Silahların özellikleri de şunlar:

MK 48: Güdümlü torpido. Bu torpido denizaltıya bir telle bağlı durumda. Atıldıktan sonra tel kesilip MK 48 aktif hale getiriliyor.

HARPOON: Gemilere karşı kullanacağınız füzeler. Çok etkili olmamakla beraber kullanışlı silahlardır.

TOMAHAWK TASM: Bu füzeleri de gemilere karşı kullanıyorsunuz. Ancak Tomahawk Tasm, Harpoon'a göre daha etkili bir füze. Tek seferde bir uçak gemisini batırabiliyor.

TOMAHAWK TALM: Kara hedefleri için kullanılan türde bir roket. Tomahavvk Talm'ı size söylenmeden almayın. Gereksiz yere taşımış olursunuz. Bu roketi almanız size daha önceden söyleniyor. Ayrıca bunu fırlatmak için uğraşmıyorsunuz. Hedefe gelince bilgisayar kendi kendine füzeyi fırlatıyor.

SEALANCE: Denizaltı hedefleri için kullanılır. Ancak sualtında gitmez. Hedefi havadan arar, bulunca suya dalar. Bu sayede denizaltıların bu roketleri etkisiz hale getirmesi oldukça zordur.

STINGER: Hava hedeflerine karşı kullanacağınız roket tipidir. Hava hedefi yalnızca helikopterlerdir. Bu helikopterleri uçak gemileri ya da büyük gemiler gönderiyor.

Bu ekranda altta damage yani hasar raporunuz mevcuttur. Denizaltıya yüklemeyi "ADD" ile yapıyoruz. Eğer bir silahı geri vermek istiyorsanız "REMOVE" komutunu kullanıyorsunuz. Her oyunda olduğu gibi Red Storm Rising'de de belli kapasitede silah alabiliyorsunuz. Hasar aldığınız bölümler TOWED ARRAY, PASSIVE SONAR, TORPEDOTUBES, PROPELLER LINKAGE noktalarıdır. Bu ekrandan en alttaki seçeneğe basarak çıkabilirsiniz.

Artık oyunun savaş ekranındasınız. Burası bir harita ve haritada bilmeniz gereken bazı noktalar var. Bunları şöyle özetleyebiliriz:

1- Retum, joystick veya mouse tuşuna basarak denizaltıya geçebilirsiniz.

2- Sağ mouse'a basıp hareket size 15 knot'luk bir hız sağlar. Eğer sol mouse'a basıp ilerlerseniz 30 knot'luk bir hızla gidersiniz.

3- Uydular hızla giden ve çarpı şeklinde ortası dolu olan şekillerdir.

4- Çapa amblemi gemileri ifade eder.

5- Uçak resmi hareket halindeki bir uçak filosunu belirtir.

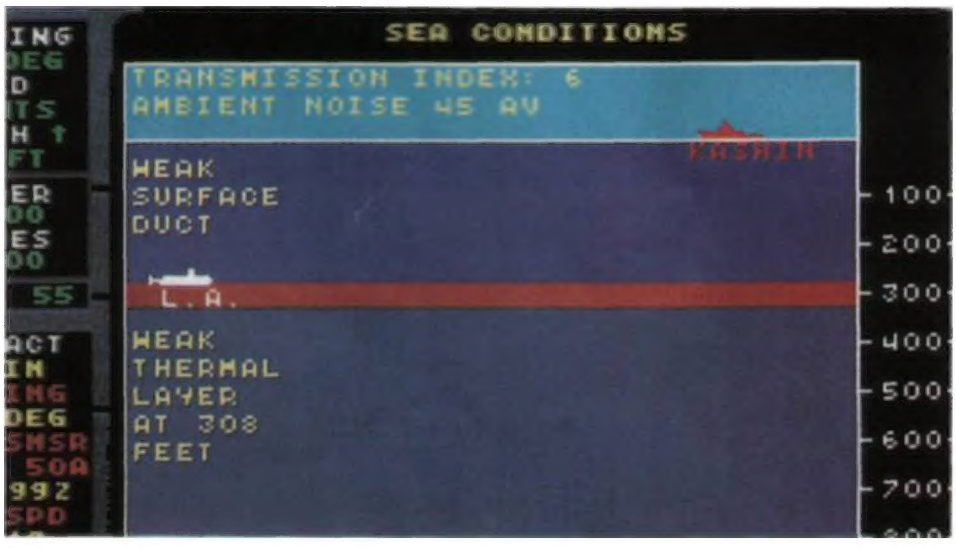
6- Nokta nokta topluluklar denizaltı tarama sinyalleridir. Bu sistem daha çok NATO'nun kullandığı bir sistemdir. Sistem SOSUS kod adıyla anılır.

7- Eğer görevi terk etmek istiyorsanız "ALT" ve "COMMODORE", eski bilgisayarlarda ise "ALT" ve "SOL AMIGA" tuşuna basıp bir süre bekleyin.

8- Haritadaki renk düzeneği ise; koyu mavi derin sular. Açık mavi sığ sular (sığ sularda zor hareket ediyorsunuz). Yeşil NATO bölgeleri. Kırmızı Varşova Paktı bölgeleri. Beyaz dağlar ve kutup bölgeleri. Siyah noktalar Amerikan denizaltı üsleri. Mavi üstüne beyaz noktalar ise buzulları ifade eder.

9- Görevinize ulaşmak için yanıp sönen noktaya gitmeniz gerekli. Görev yerine geldiğinizde, tüm alarmlar çalarak hemen savaş durumu alıyorsunuz ve denizaltının kumandasını ele alıyorsunuz.

Alarmdan sonra karşınıza şu seçenekler çıkıyor.



Ali Hands, Battle Stations: Tüm Matlarınızla savaş durumuna geçiyorsunuz.

XO, Report Ship Status: Geminin hasar durumu ve silah yükleme ekranı. Boşalan tüplerinizi burada doyuruyorsunuz.

Revievv Mission Orders: Görevle ilgili emirlere göz atıyorsunuz.

Computer Log: Oyunu save etmek ya da ara vermek istiyorsanız bu seçeneği seçmelisiniz.

Eğer ilk seçeneği seçtiyseniz bilgisayar sonar raporu ve denizaltınız hakkında kısa bilgi verir. Şimdi gelelim oyunda kullandığımız tuşlara.

F1: Ana ekran. Bu ekranda tüm çevrenizi kontrol edebilir. Gerekli deniz yolculuğunu yapabilirsiniz.

F2: Silah kontrol ekranı. Tüm oyun boyunca savaş ve hareketleri buradan izleyebilirsiniz.

F3: Torpil defans ekranı. Bu ekranda gelen torpilden kaçmanız daha kolay olacaktır.

F4: Periskop. Su yüzeyindeki gemileri görmenizi sağlar. Periskop 050 feetten sonra çalışmaz.

F5: Akustik sonar kontrol. Sonarınız sayesinde çevrenizdeki düşman denizatlarını tanıyabilirsiniz. Alttaki dikdörtgenin içindeki noktalar yavaş yavaş belirginleşmeye başlar. Yeterince belirgin olduklarında gelen gemiyi tanıyabilirsiniz. Bu işlem biraz zor olsa da zamanla kazandığınız tecrübe ile kolayca düşmanlarınızı tanıyabilirsiniz. Karşılaştırma işlemini "SHIFT" ve gemilerin karşılığı olan harflere basarak yapabilirsiniz.

F6: Kontak kurduğunuz bir araçtan sonar raporu alıyorsunuz.

F7: Database. Gemiler veya denizaltılar hakkında bilgi alabilirsiniz. Bu işlem için "SHIFT" ve geminin karşılığı olan harfe basmanız yeterli.

F8: Denizin ve denizaltınızın denizdeki durumunu gösterir.

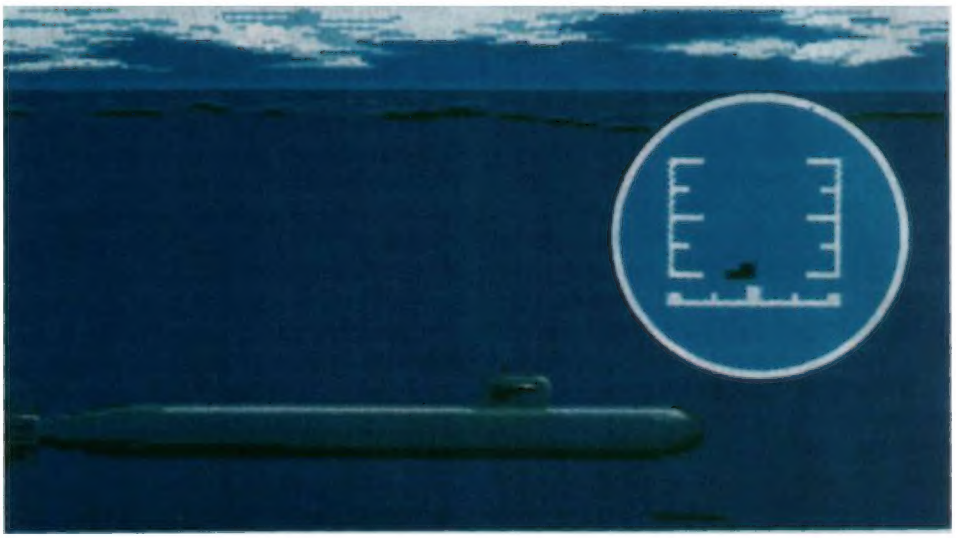
F9: Derinlik belirleme. 3 sayılı bir değer ile denizaltınızın sudaki yüksekliğini belirlersiniz. Dikkat edeceğiniz nokta daima 3 sayı vermeniz gerektiğidir. Yani 53 metre yüksekliğe çıkmak için "053" yazmalısınız.

F10: Denizaltınızın yönünü derece olarak belirlemek için kullanılır. Bu bölümde de 3 sayı veriyorsunuz.

1: Decoy fırlatma. Bu sizin torpillerden kaçmak için kullandığınız küçük metal parçası. Biraz yavaş hareket ettiği için riski fazladır.

2: Noisemaker. Gürültü yaratıcı fırlatma. Sese göre yaklaşan torpillerden kurtulmak için kullanın.

3: Stinger. Helikopterlere karşı kullanılır. Ancak 050 feet'in altında iken Stinger füzelerini kullanamazsınız.



4: MK 48 torpilleri. Bu tüm denizaltıların ortak silahı olup güdümlüdür. MK 48 bir telle denizaltıya bağlı olup elektrikli kumanda ile tekrar yönlendirilir. Hedefi belirledikten sonra tel kesilerek MK 48 aktif hale getirilir. Aktifleştirme işlemi "0" tuşu ile gerçekleştirilir. Ancak tüm işlemler bununla bitmiyor. Eğer torpili aktifleştirmeden hedefin yeri değişirse korkmayın. Yeniden hedefi belirleyebilirsiniz. Bunu da "N" tuşu ile yapıyorsunuz. MK 48'i hem denizaltılara hem de gemilere karşı kullanabilirsiniz. Torpil güdümlü olduğu için hedefi şaşması mümkün değildir. Ancak gemi torpili imha edebilir.

5: Sealance füzesi. Bu roketler de hem gemilere hem de denizaltılara karşı kullanılabilir. Bu füzeler belirlenen yere havadan gider ve hedefi buldukları anda suya girerek avını arar. Sealance'da güdümlüdür.

6: Harpoon. Bu tip füzeler yalnız gemilere karşı kullanılır. Harpoon'u kullanırken dikkat edeceğiniz husus hedefi geminin biraz önüne belirleyin. Yoksa gemi belirlediğiniz hedefi geçer ve Harpoon'unuz boşa gider.

7: Tomahawk. Tomahawk'da Harpoon gibi yalnızca gemilere karşı kullanılan bir roket tipidir. Kullanılışı aynen Harpoon gibidir. Tomahawk ve Harpoon su üstünden hedefe kadar çok süratli gider. Hedefe yaklaşınca yavaşlar ve avını aramaya başlar. Bu silahları durdurmak oldukça zordur. Ancak leri seviyelerde oynuyorsanız füzenizin havada imha edilmesi sahnesini sıkça yaşayacaksınız demektir. Gemiler Tomahawk'ı 30 mm.lik uçaksavar topları ile durduruyorlar.

8: Aktif sonar açma/kapama. Bu araç belirli aralıklarla ses üretir. Bu ses dalgaları herhangi bir gemi ya da denizaltıya çarpınca geri döner. Kısacası sonar ses üreterek düşmanın yerini tespit eder. Fakat sonarın da bir sakıncası var. Ürettiği sesler sayesinde kendi yerini düşmana belirtir. Özellikle torpil size yaklaşırken sonarı kapatmanız çok mantıklı olur. Aktif sonarın yanı sıra PASİF SONAR'da kullandığınız yer belirleme cihazlarındandır. Aktif sonar kullanma gafleti gösteren araçların yerini belirler. Aktif sonar kullanan gemiler yanıp sönerler.

9: Aktif radar açma/kapama. Radar 55 feetin altında çalışmaz. Görevi radyo dalgaları sayesinde gemi ve helikopterlerin yerini tespit etmektir.

0: MK 48 torpidosunu hedefi belirlendikten sonra aktif hale getirmeye yarar. Yani elektrik kablosu kesilir.

— : Hız ve motor gücünü azaltma.

+ : Hız ve motor gücünü yükseltme.

HELP: Computer yardımı almak için kullanın. Bilgisayar size ne yapmanız gerektiğini açıklayacaktır.

: Sola 5'er derecelik açılarla dönme.

: Sağa 5'er derecelik açılarla dönme.

C Etrafınızdaki gemilerle kontak kurma.

N: MK 48'in hedefini yeniden belirlemenize izin verir.

V: Silah durumunuzu gösterir. İkinci defa basarsanız elinizdeki silah miktarının bir listesini verir.

Z: Ekrana zoom yaparak haritayı detaylı hale getirir.

X: Zoom'u yavaş yavaş azaltır.

M: Düşman torpillerinin yönünü ve uzaklığını bildirir.

DELETE: Periskoptan gemi tanımaya yarar.

SHIFT + (3-7): Silahları tüplere doldurur.

SHIFT + F8: denizin ses durumunu verir. Böylece bazı ses merkezlerinin yerini bizzat kendiniz tespit edebilirsiniz.

B: Hasar raporu verir.

Tüm tuşları verdikten sonra artık oyunu tam anlamıyla açıklayabilirim. Torpilden kaçış ve bazı ipuçları sanırım ilginizi çekecektir.

Tüm hatlarınızla savaşa başlar başlamaz denizaltınızın konumunu ayarlayın. Derinliği yaklaşık 100 feet'e alın hızınızı orta seviyede tutun. Tüpleri doldurmayı da unutmayın. Artık sonarınızın bir şeyler yakalamasını bekleyeceksiniz. Eğer ne yapmanız gerektiği konusunda karar veremezseniz bilgisayardan yardım alın. bu işlemi "HELP" tuşu ile yapıyorsunuz. Bilgisayar durumu inceledikten sonra size ne yapmanız gerektiğini belirtir. Eğer bulunduğunuz konumda ses seviyesi yüksekse sonar zor işleyecektir. Bu durumda hedefler belirginliğini kaybedecektir.

Sonar en büyük yardımcınız olacaktır. Her geminin ses frekansı olduğundan bilgisayar gelen ses sinyallerini analiz ederek yaklaşmakta olan gemi ya da denizaltı hakkında bilgi verir. Bu bilgiler düşmanın silah gücünü ve uzaklığını içerir. Eğer daha detaylı bilgi istiyorsanız periskopla yüzeye çıkarak yaklaşan düşman gemisi hakkında detaylı bilgi alabilirsiniz. Sonar her zaman en büyük yardımcınız olmasına rağmen bazen sizin mezarını da kazmıyor değil. Şöyle ki; Düşman gemileri pasif sonar sayesinde sizin yerinizi belirliyorlar. Böylece üzerinize gelen torpillerde büyük bir artış oluyor. Ama yine de sonarsız hiçbir şey yapmıyorsunuz. Gemiler yaklaştıkça sonar daha detaylı bilgiler vermeye başlar. Artık düşmanlarımızın yerini tespit ettiğimize göre sıcak savaş konumumuzu alabiliriz.

Zorluk derecesi olarak seçtiğiniz duruma göre savaş taktikleri de değişim göstermektedir. Savaş durumuna göre aktif sonarı kapatmalı ve motoru yüksek seviyelerde çalıştırmamalısınız. Kısacası yerinizi belirtecek davranışlardan kaçının. Emriniz altındaki silahları düzenli bir şekilde kullanarak düşmanı yok etmelisiniz. Her tüp boşalttığınızda bu tüpü mutlaka doldurun. Eğer boşluklarda bu işlemi yaparsanız karışık bir savaşta oldukça rahat edersiniz.

Şimdi en büyük sorununuz olan torpillerden kaçma teknikleri konusuna gelelim. Denizaltınıza doğru gelen bir torpil uyarısı aldığınızda hemen [F3] tuşuna basın ve Defence Display (savunma ekranı) bölümüne girin. Torpili gördükten sonra aktif sonarınız açıksa hemen kapatın. Derinliği artırıp torpilin geliş yönünün tersine doğru dönün ve hızınızı arttırın. Hâlâ torpili ekemediyseniz "noisemaker" ve "decoy"u deneyin. Bütün bunları uyguladığınız zaman büyük ihtimalle torpilden kurtulmuş olursunuz. Bu arada, etrafınızda birden çok torpil varsa "M" tuşuna basarak bu torpillerin yerini ve uzaklıklarını öğrenebilirsiniz. Eğer bu oyunu iyi oynayıp yüksek rütbelere ulaşmak istiyorsanız bu torpillerden kaçmayı kısa zamanda öğrenmelisiniz. Seawolf hakkında küçük bir ipucu vermek sanırım iyi olacaktır. Seawolfun attığı torpiller düşman tarafından anında tespit edilememektedir. Ancak belli bir süre sonra sizin torpil attığınızın farkına varıyorlar. Bu da Seawolf'un önemli özelliklerinden biri.

Eğer saldıran sizseniz saldırıyı nasıl yapacağınızı belirtelim. Kullanacağınız silahın tuşuna bastıktan sonra ekranda bir hedef belirecektir. Bu hedefi vuracağınız aracın üstüne getirin. Ancak aracın hızını göze alarak gidiş yönünün biraz önüne atarsanız daha iyi olur. Özellikle Harpoon ve Tomahawk füzelerinde buna çok dikkat etmelisiniz.

Oyundaki olaylar ve savaş oldukça güzel grafikler ile anlatılmış ve daha bir gerçekçilik kazandırıyor. Hedefi vuruşunuz, silah gönderişiniz ve kötü bir olay ama vuruluşunuz güzel hareketlendirilmiş. Oyunu kendiniz terk edebileceğiniz gibi, batarsanız, görevinizi bitirirseniz veya vuracağınız tüm hedefler kaçarsa oyun kendi kendine de bitecektir. Başarı durumunuza göre madalya ve rütbe alıyorsunuz. Göreviniz bittiğinde yapmış olduğunuz savaşı tekrar görmek isteyip istemediğiniz soruluyor. Evet derseniz bilgisayar savaşın bir tekrarını veriyor. Tabii biraz hızlı olarak geçiyor.

Oyunu denizaltınızı batırarak bitirdiyseniz aracınızın denizaltındaki batmış görüntüsü ile oyunu noktalıyorsunuz. Ancak sizi bir helikopter kurtarıyor. Daha sonra bununla üsse dönüp yeni bir denizaltının kaptanlığını üstleniyorsunuz. Ancak bu denizaltı her zaman Seawolf olmayabilir. Denizaltınızı bilgisayar seçiyor.

Red Storm Rising, oldukça detaylı hazırlanmış klasik bir Microprose simulasyonu. Tabii stratejide ön planda tutulmuş. En zevkli bölüm üçüncü dünya savaşı bölümü. Ancak bu senaryoda oynamak için biraz pratik yapmanız şart gibi görünüyor.

Eğer strateji ve simulasyon meraklısı iseiz Red Storm Rising tam hitap ediyor. Bu oyunla uzun süre hoşça vakit geçirebilirsiniz. Oyunun 512K ve tek disket olması da şaşırtıcı bir olay. Ancak % 100 çalışıyor. Bu konuda merakınız olmasın.

Barış dönemine girdiğimiz şu günlerde bu tip oyunlarla oynayarak savaş arzumuzu tatmin edip asla gerçeğe dönüştürmemek en büyük dileğimiz olsa gerek. Hepinize bol şans ve başarılı stratejiler diliyorum.

GRAFİK	80
SES	85
OYNANABILIRLIK	90
GENEL	90

BİLGİSAYAR MANYAKLARININ BODRUM MACERASI

YAZAN: UĞUR ÖZYILMAZEL

ÇİZEN: TUNÇ DİNDAŞ

BODRUM

SELAM BİLGİSAYARCILAR! BU AY SİZLERE SICAK BİR YERDEN SESLENİYORUZ.. HEPİNİZİNDE TAHMİN ETTİĞİ GİBİ BURASI BODRUM. BU ÇİZGİ ROMANIMIDA KUMSAL ÜZERİNDE ÇİZMEYE KARAR VERDİM. YANIMDA OTURAN YARAMAZ ADAMDA UĞUR. BİLİN BAKALIM NE YAPIYOR! ÖTEKİ KARELERE GEÇELİM.

HÖBÖLÖHÖBÖ!

BODRUM'DA BİZDEN BAŞKA BİLGİSAYAR MANYAKLARI VARDI. İŞTE BUNUN GİBİ..

BRONX

ART FANCER

REME

Yetti Gorii!

TAPTAR

ERKOR KIRICAM

ÖCÜ

DDB Game

UĞURUN BİLGİSAYAR KRİZLERİ GELİNCE EN YAKIN ARCADE SALONUNA DALDI. NE DALIŞTI AMA. SONUNU ONA SORUN!. O NERDEMİ? HEHE...

HELLO I'M MAN

TUNÇ ARABA KULLANIRKEN SANKİ TEST DRIVER OYNUYORDU...

UĞUR'DA DENEMEYE KALKTI. FAZLACA BAŞARILI OLAMADI.

UĞUR TETRİS HASTASI OLDUĞU İÇİN GECELERİ ACAYIP KABUSLAR GÖRÜYORDU.

GRAFFITILIVE IN BODRUM

GRAFFITI IS NO REAL CRIME!

Cyclotron!

TURBO

RAP

HELLO TO:
VIGO ✱ MAX ✱ DRAGON DARKLORD ✱ MEPHY ✱ FOX ✱ ASAF ✱ MALICE DZ7 ✱ GHOOT ✱ MONE ✱ ERTUĞRUL ✱ RATTLEHEAD TUAREG ✱ REMIX!...

AEROSOL ART!

DIGACTION

RAP

BRONX

ZOMBIE BOYS!

İSTANBUL'A DÖNECEĞİMİZ AKŞAM KALDIĞIMIZ SİTEYE İYİ BİR GRAFFİTİ YAPTIK. İYİSİYLE KÖTÜSÜYLE ŞEKER BİR TATİL YAPTIK. OKULLARDA AÇILDI. ŞİMDİDEN BÜTÜN HERKESE BAŞARILAR. GELECEK AY BAŞKA BİR SAYFADA BULUŞMAK ÜZERE....

SNAP

BMX

VISIO

BU AYLIK!

SON

TUNÇ DİNDAŞ